

МОЙ
ИГРОВОЙ
КОМПЬЮТЕР
ВЫПУСК
№50-51 (63-64) 06.12.—13.12.1999
GORKY 17
BLIZZARD
Black
White
omikron

Итак, дамы и господа, наш автобус последний раз в этом году отходит на экскурсию по Игрограду. По сложившейся уже традиции, экскурсантам раздают свежий выпуск «Игроградских Вестей».

СПЛЕТНИ

Electronics Art заключила многолетнее соглашение с киностудией ***Metro Goldwin Mayer***, по которому получает права на разработку и издание любой компьютерной продукции, основанной на серии похождений знаменитого агента 007 — Джеймса Бонда. Первая игра из грядущей игро-эпопеи появится на прилавках уже в следующем году. В ее основу будет положен сюжет кинофильма *The World is Not Enough*. А ***Take-Two Interactive*** приобрела все права на разработку и издание компьютерных игр, основанных на киносериале о другом суперагенте — американце Остине Пауэрсе (Austin Powers). Так что дождемся следующего года и выясним, кто из этих героев «самый-самый».

Если вы фанат таких великих вещей, как *Dungeons&Dragons* или *Magic: The Gathering* и прилично владеете английским языком, то теперь в вашем распоряжении чат ***Wizards Live!*** (***http://www.wizards.com/chat/login.asp***), который запустили *Wizards of the Coast Inc.* Именно там вы сможете пообщаться с создателями и разработчиками этих проектов, задать им интересующие вас вопросы и получить на них ответы.

Вы часто спорите с друзьями, кто из Вас лучше разбирается в компьютерных играх? До сих пор эти споры были практически бессмысленными, ведь кто-то лучше знает стратегические игры, кто-то РПГ, кто-то симуляторы. Ну как в таком случае узнать, кто все-таки лучше разбирается во всех играх? Создатели сайта ***«Абсолют Геймс»*** решили эту проблему. Начиная с 22 октября, зайдя по адресу **http://www.ag.ru/cgi-bin/igq/start.pl?3082**, Вы можете протестировать свои познания в мире компьютерных игр прямо в онлайновом режиме. Все вопросы разбиты на 4 категории сложности и могут удовлетворить своим уровнем и разнообразием тематики по жанрам и направлениям абсолютно ☺ всех, начиная с тех, кто только в этом году увидел первую игрушку на PC и заканчивая самыми завзятыми геймерами. Спешите: первый, завоевавший звание ***Absolute Gamer***'а, получит множество ценных призов от организаторов тестирования и их спонсоров. Но и не получив это почетное звание, путь к которому ох как тернист, вы сможете доказать всем своим друзьям, что вы далеко не ламер в компьютерных играх с помощью специального сертификата, который сгенерится для Вас на сайте в случае достижения Вами ранга ИГРОК.

ЖДЕМ!

Interplay анонсировала свой новый проект, который уже сейчас можно назвать будущим хитом. Это ***Baldur's Gate II: Shadows of Amn*** (**http://www.interplay.com/bgate2/**), не нуждающийся в представлении. Более 250 нововведений и добавлений, в основном, улучшивших все то, что сделало оригинальную игру хитом, плюс привнесение в игру правил *AD&D* второго издания. В первую очередь, «доделка» движка Infinity для увеличения реализма (появится поддержка 3D-акселераторов и разрешение 800x600). Так что монстры будут побольше в размерах и гораздо лучше анимированы, не говоря уже о спецэффектах (к примеру, визуально заклинания будут делиться на двухмерные и трехмерные, что вызовет обязательную поддержку OpenGL). Изменится и география — события BG2 будут развиваться в южной части вселенной *Forgotten Realms*, точнее, в торговом мире *Amn*.



Классы персонажей претерпят некоторые изменения — во-первых, к ним прибавятся *Barbarians*, *Assassins* и *Cavaliers* и, во-вторых, каждый из них по достижении 9-го уровня получит в свое распоряжение этакое «место прописки» (так, Thief сможет укрыться в Гильдии Воров, а Knight — в Крепости). Ну а магам 9-го уровня выделили 300 магических заклинаний, из которых 130 абсолютно новых. Мы также сможем собрать команду, для чего разработано 15 дружественных персонажей, причем каждый из них будет наделен уникальными индивидуальными характеристиками, характером и недостатками. Врагов, в свою очередь, будет 120 «видов». Наконец, ожидается и появление новых рас (полуорки — Half-orcs). Дата релиза еще не названа — ориентировочно не раньше сентября следующего года.

На ноябрь следующего года запланировано продолжение вышедше-

Всеукраинская газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР» №50-51, 11.10.1999.
Тираж: 8000.
Рег. свидетельство: серия КВ № 3503 от 01.10.98.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 35327

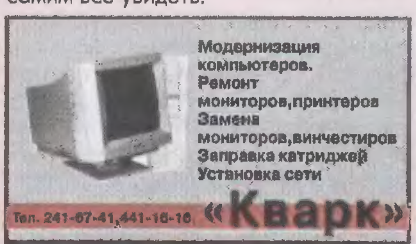
Учредитель: ООО «К-Инфо».
Издатель: ООО «АВС-Пресс»,
Шеф-редактор: Юрий Ганжа;
г. Киев-80, а/я 25, тел. (044) 458-42-22, 458-17-13,
info@mycomp.com.ua

Телефон редакции: 462-7088
Главный редактор: Михаил Литвинюк;
Зам. главного редактора: Сергей Толокунский;
Художественный редактор: Андрей Шмаркатюк;
Литературные редакторы:
Татьяна Кохановская, Оксана Пашко;
Game-редактор: Ефим Беркович;
Верстка: Марина Чуклайкина;
Художник: Дмитрий БОЙЧЕНКО;
Обложка: Федор СЕРГЕЕВ;
Скан-мастеринг: Игорь Никончук;
Начальник компьютерного центра:
Сергей Решетников.
Реклама: Игорь Гущин, Игорь Хлопячий, Наталья Богданова
тел./факс: (044) 462-7087; 462-7088.

Газета отпечатана в типографии «Издательство «СУПЕРДРУК» газеты «Экспресс», тел.: (0322) 64-6458, г.Львов. Заказ № 487

го недавно «варгейма» ***Spec Ops 2*** *от* ***Ripcord***, ибо, как выяснилось, «третьи специальные операции» находятся в разработке уже два месяца. Разработчики отказались от своего движка *Viper 3D* и лицензировали Monolith'овский *LithTech*, на основе которого будут созданы более развернутые операции, включая воздушные и морские, и вообще игра станет более соответствующей истинным военным действиям.

6 реальных трасс шведского чемпионата, 10 машин самых известных марок и 15 гонщиков из того же чемпионата будут присутствовать в новой игре ***Swedish Touring Car Championship***, разрабатываемой командой *Digital Illusions* (**http://www.digitalillusions.com**). Кроме того, обещаны высококачественная «отрендеренная» графика, реальная физическая модель, масса настроек авто, поддержка Direct3D и выделенные онлайновые серверы. Выход этого проекта запланирован на конец года, так что осталось подождать совсем немного и самим все увидеть.



ПОШЛА, РОДИМАЯ!

Начались продажи логической адвенчуры ***The Forgotten от DreamCatcher Interactive*** (**http://www.dreamcatchergames.com**), которая является лишь первой частью из серии мистических игр, завязанных на тайнах нашего мира, культе Вуду и даже русских легендах.

Объявлен релиз очередной гоночной игры ***Touring Car Challenge от Codemasters***, в которой нам предложена масса машин от Вольво, Ауди и Форда.

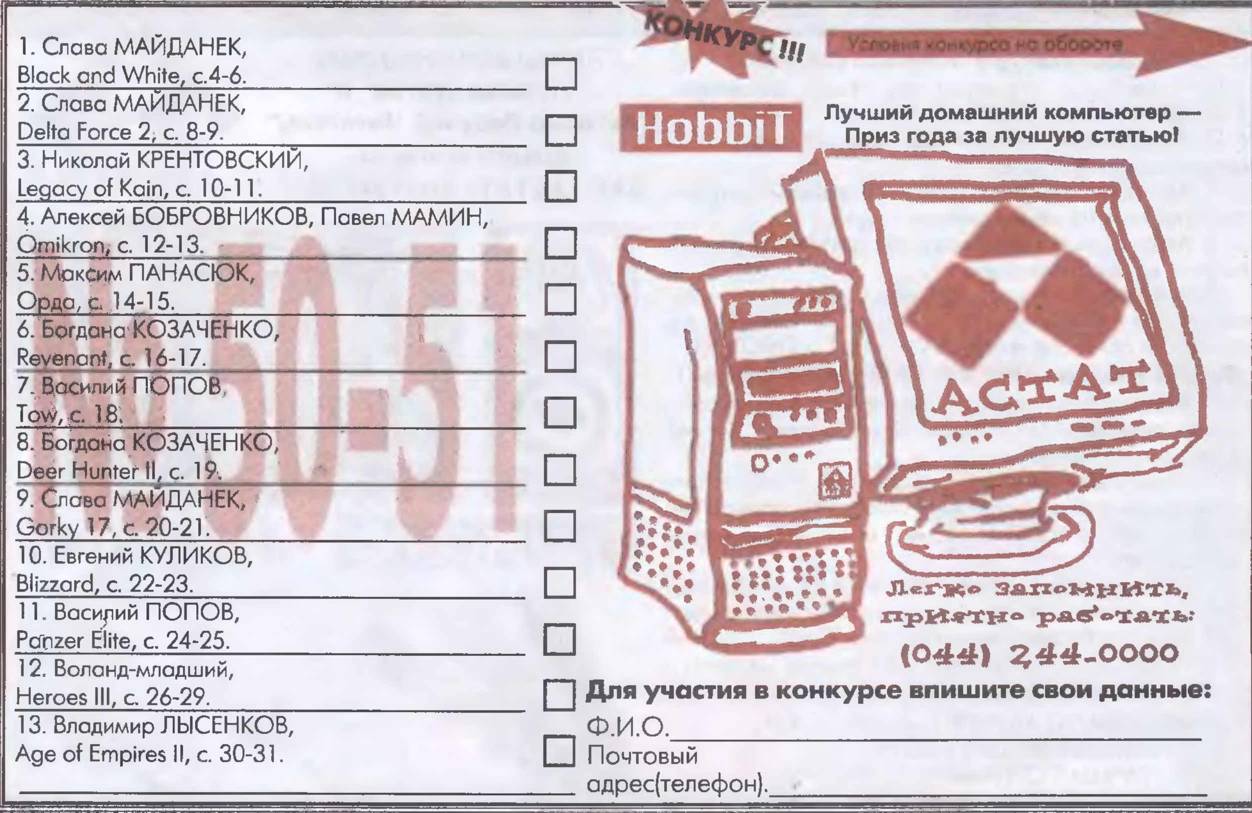
Hasbro выпустила в свет игрушку ***CatDog Quest for the Golden Hydrant***, основанную на одноименной мультипликационной серии. А 23 ноября в «их» магазины поступила аркада ***Toy Story 2*** от *Activision*, созданная по мотивам известного мультфильма.

СВЕТСКАЯ ХРОНИКА

В прошедшее воскресенье, 28 ноября, в клубе ***«Нью-Йорк»*** состоялась ***Quake вечеринка***, организованная Креативным агентством *«Два Олега»*. Собственно в игре в Quake II, проходившей по системе CTF, приняли участие четыре команды, среди которых были гости из Харькова. Пока квейкеры яростно боролись за флаг, на втором этаже клуба прошел мини-чемпионат по бильярду среди спонсоров, организаторов и представителей прессы. О спонсорах надо упомянуть особо. Генеральным спонсором всего этого мероприятия выступила известная киевская фирма ***«Астат»***. Она предоставила компьютеры для игры, а также замечательные призы для победителей и призеров. Но о них чуть позже. Большие экраны для трансляции игры в зал были предоставлены фирмой ***«Литер»***. Гости вечеринки могли попробовать пицу от фирмы ***«Везувий»***.

К вечеру публика поутихла, и к 10 часам выяснился победитель. Им, как и ожидалось, стала команда киевского клана **KPD**. Они и получили ценные призы от «Астата». Главной наградой стал *источник бесперебойного питания*, а призами поменьше — *коврики для мышек, разнообразные CD-ROM'ы*, а также *билет в игровой зал Q-ZAR* на всю команду.





1. Слава МАЙДАНЕК, Black and White, с.4-6. ☐
2. Слава МАЙДАНЕК, Delta Force 2, с. 8-9. ☐
3. Николай КРЕНТОВСКИЙ, Legacy of Kain, с. 10-11. ☐
4. Алексей БОБРОВНИКОВ, Павел МАМИН, Omikron, с. 12-13. ☐
5. Максим ПАНАСЮК, Орда, с. 14-15. ☐
6. Богдана КОЗАЧЕНКО, Revenant, с. 16-17. ☐
7. Василий ПОПОВ, Tow, с. 18. ☐
8. Богдана КОЗАЧЕНКО, Deer Hunter II, с. 19. ☐
9. Слава МАЙДАНЕК, Gorky 17, с. 20-21. ☐
10. Евгений КУЛИКОВ, Blizzard, с. 22-23. ☐
11. Василий ПОПОВ, Panzer Elite, с. 24-25. ☐
12. Воланд-младший, Heroes III, с. 26-29. ☐
13. Владимир ЛЫСЕНКОВ, Age of Empires II, с. 30-31. ☐

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О.____________________

Почтовый адрес(телефон).____________________

Видите там, вдали, новостройку, закрытую строительными лесами? Когда здание будет воздвигнуто, в его стенах вам, возможно, удастся познать себя. Поэтому слушайте внимательно пояснения гида.

Каждая удачная компьютерная игра хранит в себе уникальный стиль, по которому узнается автор. «Doom», «Quake», «Civilisation», «Duke Nukem», «Dungeon Keeper» своей оригинальностью внушают уважение к их создателям. Деятельность Джона Ромеро, Сида Мейера, Lewelord'а, Питера Молине отслеживается очень пристально, и каждую новую задумку Мастеров обсуждают, предвкушая ее появление. Таким хитом обещает стать новый проект компании **«Lionhead Studios» «Black&White»**.

Слава МАЙДАНЕК

Black & White

Разработчик: «Lionhead Studios»
Издатель: «Electronic Art»
Жанр: RTS
Примерная дата выхода: декабрь 1999-январь 2000

«Sim god» стратегия? Где-то это уже было...

Конечно, было. *Populos, Syndicate, Dungeon Keeper* — ну-ка, кто стоит за этим? Питер Молине делает чертовски сложные игры, но если вникнуть, оторваться невозможно. На этот раз он занят чуть ли не самым масштабным своим проектом. Оставив *Bullfrog*, зря времени не терял, создал собственную компанию разработчиков *Lionhead Studios* и затеял с ними оч-чень многообещающую вещь по имени *Black&White*. Подобно многим предыдущим играм Молине, это стратегия создания своего мира, а не банальные разборки хороших и плохих. По релизам и немногим интервью Lionhead'овцев создается следующее впечатление.

В Black&White вы будете вершить судьбы, влиять на развитие событий, терроризировать и эксплуатировать мирное население. Заниматься этим захватывающим делом вы будете в *Эдеме* — волшебной земле, где жители счастливы в своем невежестве. Наверное, они удивятся, когда появится ваша персона, но, в силу своего миролюбия, противиться вам не станут. Как любому божеству, вам, чтобы не захиреть, просто необходимо внимание (читай — поклонение) ваших подопечных, ну а методы, которыми вы будете завоевывать сердца, лежат всецело на вашей совести.

На выбор предоставляется **девять племен** (наверняка известных вам из курса истории): *Ацтеки, Тибетцы, Египтяне, Японцы, Греки, Индейцы, Аборигены* (дикари-островитяне), *Казаки* и *Зулусы*. Их поклонение будет наделять вас **магической энергией**, причем у каждого племени существует узкая специализация по ее типам. Например, курируя Египтян, вы не будете иметь себе равных в зодчестве, Зулусы под вашим покровительством станут великолепными бойцами, контроль над погодой вы обретете, принимая поклонение Индейцев, для Аборигенов же вы будете зловещим вудуистским божеством.

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статьей, выводится среднее арифметическое.
3. Не позднее, чем во втором номере следующего месяца, публикуется общий рейтинг статей.
4. Автор лучшей статьи получает приз (каждый месяц разный, но достаточно ценный).
5. Лучшая статья месяца автоматически попадают в финал конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ГОДА», и его победитель становится обладателем суперприза — КОМПЬЮТЕРА!

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» !

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-ти балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Высылать можно просто вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма с оценками в конкурсе не участвуют.
3. Все присланные вырезки участвуют в конкурсе, чем больше вы отпарвили, тем выше ваши шансы на победу.
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА», разыгрываются 1 первый, 2 вторых, и 3 третьих приза среди читателей.

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: Киев-080, 254080, а/я 25, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

Строгий, но справедливый

Поскольку вы контролируете лишь одно племя, умников, подобных вам, найдется достаточно, чтобы посягать на ваш суверенитет. Так что не расслабляйтесь, вместе с экономикой укрепляйте оборонные позиции.

Даже без подсказок разработчиков понятно, что чем больше подопечных вам поклоняются, тем сильнее становитесь вы сами, так что стройте сверхдержаву. Конечно, человечки иногда бывают строптивыми и несговорчивыми, никак им не постичь великих замыслов — как поначалу, когда авторитет у вас, скажем, не на высоте, так и позже, когда возникнут оппозиция и атеисты. Воспитывать питомцев будете «кнутом и пряником», то есть своей божественной дланью.

К слову, об **управлении**. Решено было упростить его до максимума, то есть в наличии будет *стартовое меню*, а все действия касательно игрового процесса осуществляются той же дланью, приблизительно как в *Keeper*'е. Точно не известно, можно ли будет какому-нибудь трудновоспитуемому просто надавать по шее, но эффектные наказания будут точно. Скажем, захотелось божеству поразить кого-то молнией — божество вычерчивает



мышкой по коврику *магическую руну*, и от виновного — кучка пепла. Для достижения такого эффекта Lionhead серьезно занялась обучением мышки — она должна распознавать начертанные фигуры. Эта система отслеживания перемещений настольного грызуна называется *«Gesture Recognition»*, и, если планы господина Молине не изменятся, с ней мы встретимся еще не в одном ролевике. Непросто, конечно, ответственность большая — вдруг перепутаешь магический жест или, что хуже, в самый разгар сражения просто его забудешь, не говоря уж о физических возможностях мышки.

Все тренировки в области магии рекомендуется проводить подальше от населенных пунктов — рискуете остаться без своего народа. Кроме того, не надейтесь к диску получить полную книгу spell'ов. Сам Молине говорит, что все постигается методом проб и ошибок. На то оно божественное ремесло...

К вопросу о наследниках

Все, что было сказано выше — всего лишь предисловие к вашей Главной Задаче.

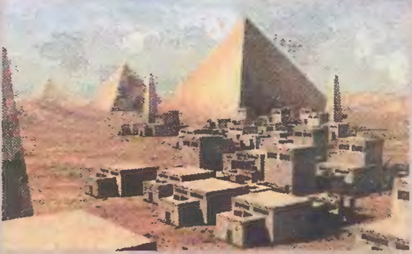
Тут необходимо сделать лирическое отступление.

Бум тамагочи затронул не только сердца детишек, но и компьютерную игровую индустрию. Появилось порядком «воспитательных» игр, где главного персонажа — зверюшку, девушку или кого-то еще — нужно кормить, выгуливать, баюкать и подтирать ему попу. Злопыхатели пытаются провести аналогию, ну, скажем, с «Creatures» — мол, все не так уж ново. Так вот — схожесть Главной Задачи в «Black&White» с подобными тамагочи лишь в наличии воспитанника.

Когда-нибудь вам, как божеству, понадобится помощник в делах. Получите вы его, вырастив существо, которое воплотит в себе ваши силу, знания и образ действий — **Титана**. Молине решил реализовать весь воспитательный процесс, начиная с азов и заканчивая смертью воспитуемого. Титана, предположительно, можно вырастить из кого угодно, любого дикого или одомашненного зверя, цветка либо камня.

Вы — божество изначально нейтральное в расстановке светлых и темных сил. Действуя, вы будете поступать и благородно, и жестоко. Подражая вам, Титан станет вашим олицетворением, позже станет вашим вассалом и своего рода десницей. Вместе с вашей мощью будет расти Титан.

Хоть Титан ростом любого потенциального родителя превосходит



вдвое, в плане умственного развития это несмышленыш. Если он будет предоставлен сам себе, разрушения и убытки обеспечены: чадо по детской неуклюжести вполне может растоптать пару деревень (ждите ропота среди подопечных). Но обучается Титан быстро. Наблюдая за вами, он изучит магию, и применять ее — во добро или зло — будет, также подражая вам. Если ваше создание увидит какое-то особо



впечатляющее родительское действие, радости и ликованию его не будет предела.

«Lionhead», естественно, представила Титана, выращенного из льва. Очеловеченный зверь с благородной мордой и гордыми движениями изумленно смотрит на простирающийся под его лапами мир. Тот же зверь, воспитанный более жестоко, приобрел более темный окрас, морда у него была довольно злобная, и характер наверняка скверный.

Молине надеется, что люди будут эмоционально связаны со своими творениями. Наблюдая за своими подопечными во время всей игры, вы будете видеть, как они набираются опыта и становятся взрослее.



«Кваки» хотите? «Кваки» не будет!

По задумке **динамика игры** строится на взаимодействии трех начал — доброго, злого и нейтрального (плюс множество вариантов их комбинирования). Так, если вы в процессе обучения магическим жестам выжжете половину леса, впечатление будет как от стихийного бедствия, не более. Если же, движимые исключительно гордыней, вы сотрете с лица земли цитадель соседа с его племенем, полученный результат будет максимально приближен к эффективной деятельности *Cyberdine systems* («Терминатор» смотрели? Кто спровоцировал конец света?).

Иными словами, все плохое, но сделанное «не нарочно», в какой-то мере поддается восстановлению. Действия, осуществляемые исключительно со злой целью, превратят ваш мир в жуткое мертвенное пепелище безвозвратно.

В вашем распоряжении будут все погодные эффекты: солнечное пекло, ветер, приливы-отливы и т.д., также — множество ландшафтов: леса, поля, моря (приложив некоторые усилия, все это можно превратить в пустыню). Все это интерактивное великолепие — масштабные территории, амбиции разработчиков в отношении погоды и времен года — заставляет призадуматься: какой ценой, в смысле системных требований, они надеются это осуществить? По прикидкам, что-то в районе Pentium 200, 32 MB RAM, 8 MB SVGA. Поскольку «Lionhead» осознает амбициозность своих планов, но не желает себя ограничивать, прилагаются все усилия для того, чтобы игра, не теряя графической



привлекательности, была функциональной.

Единоличник Молине в своих проектах к многопользовательской игре относился всегда головотяпски. По сей день (хотя выход игры не за горами) разработчики спорят насчет online-версии, и об этой стороне дела, в общем-то, умалчивают. Скорее всего, можно будет мобилизовать свой народец и устроить кучу-малу с народцем противника, наверняка можно будет натравливать друг на друга Титанов, будет нечто наподобие захвата «флага». Lionhead наверняка что-то прячет в рукаве!

Когда идти к психиатру...

Даже судя по релизам, Black& White — не только управленческо-экономическо-батальная стратегия. Хотите вы или нет, играя в «Black& White», вы узнаете себя лучше, чем пройдя длинный ряд психологических тестов.

Loinhead дарит вам целый мир и возможность действовать. Некото-



рые, играя, будут абсолютно серьезны, а у иных ответственность за виртуальные существа просто вызовет пренебрежение. Но любое ваше действие запечатлеется в ландшафте и жителях до конца игры. И если вы, движимые благими намерениями, постепенно превратите Эдем в выжженную пустыню, задумайтесь — не нужна ли вам квалифицированная медицинская помощь.

А в этом здании тренировочный зал для тех, кто собирается стать самым крутым у себя на районе. Зайдя в него, вы сможете попробовать себя в роли бойца элитной группы американского спецназа.

Слава МАЙДАНЕК

DELTA FORCE 2

Когда слышишь выстрелы, остается только нырнуть в ближайшее углубление в земле, срастись с ним и молиться, чтобы стреляющие оказались обычным патрулем, а не снайперами. Определить направление, откуда стреляют, резко вынырнуть и убить либо быть убитым. Обойти или тихо снять часовых на дальних подступах к объекту, занять боевую позицию и ждать подхода команд поддержки Альфа и Чарли. Пока ребята спешат на рандеву, определить укрепленные огневые позиции врага. Огромный бункер в сердце базы, четыре вышки со снайперами по углам и по два укрепления из мешков с песком на северном и западном выходах. В наушниках звучит спокойный голос: «Браво, это Чарли 1. Мы заняли позицию. Ждем вашего сигнала». Через несколько секунд получаем такой же рапорт от команды Альфа.

Пришло наше время. Направляем систему лазерного наведения на скопление танков и грузовиков и передаем запрос на базу. Милый девичий голос сообщает, что «подарок» отправлен. Пока ракета еще в пути, у вас есть шанс последний раз осмотреть базу (не касаясь мышки, нельзя сбить прицел). Враги пока могут покуривать и рассказывать друг друг анекдоты, не зная о том, что обречены.

Разработчик: издатель Novalogic.

Системные требования: P200, 32 MB RAM.

Жанр: симулятор спецназа.

Успех первой части ***Delta Force***, а также боевиков ***Rainbow 6*** и ***Hidden&Dangerous*** наглядно демонстрирует популярность такого игрового жанра, как ***симулятор спецназа***.



Это не новая разновидность 3D-шутеров, это действительно симуляторы. В отличие от какого-нибудь *Kingpin'a*, вам не придется выпускать в противника 48 обойм, наблюдая, как от него отлетают куски плоти и брони. Врага можно снять одной пулей, укрывшись на холме за полтора километра. Снять, прильнув к оптическому прицелу монитора, прижав грызуна к коврику двумя руками и задержав дыхание.

Качественная графика второй части Rainbow 6 да и других свежих 3D-проектов вселяли надежду, по меньшей мере, на великолепие Hidden.... Знали бы мы, что нас ожидает.

Тем, кто не играл в первую Delta, разъясняю: на время игрок превращался в американского спецназовца и в течение пяти кампаний выполнял деликатные поручения правительства США. Уничтожение автоколонн, замаскированных укреплений и коммуникационных центров, захват аэродромов и освобождение заложников – в общем, весь спектр диверсионной деятельности. Во второй части ничего нового в сюжете не добавилось, вас ожидает все та же боевая работа. Правда, на этот раз в «свежих» интерьерах.

Итак, что нового?

Альтернативная новая модель карабина М4 получила подствольный ***шотган***. Ценность этого оружия весьма сомнительна — никакой дробовик не заменит вам дюжину дополнительных гранат. Но по задумке авторов, шотган очень пригодится при зачистке помещений. Игрок должен врываться в дома и крыть картечью, укладывая врагов пачками, но, по моему скромному мнению, много проще и безопаснее пальнуть в окошко гранатой. Также порадуют ценителей ***HK P11***, пистолет



для подводной стрельбы, и подводная же штурмовая винтовка (***underwater assault rifle***). Как вы сами догадались, с помощью такого оружия мы сможем участвовать в подводных миссиях.

Исчезла маломощная Berett'a с глушителем, теперь для бесшумной стрельбы служит ***SOCOM-45***. А для набора амуниции у нас имеется два окошка, очевидно, ЦРУ стало лучше финансировать. Теперь вы можете прихватить на задание маскхалат, кевларовый бронежилет, акваланг, видеокамеру.

Задания начинаются разнообразнее: бойцов высаживают с вертоле-



тов, катеров и выбрасывают с парашютами. Забавно проходить ночные миссии: вам понадобится парашют и максимальная маскировка. Обычно к моменту посадки на земле поднимается такая стрельба, что секретный уровень начинает походить на фейерверк ко Дню Победы. Да, фокус в том, что, пока вы парите, не заметит вас только слепой (даже ночью — у всех плохих парней есть свои приборы ночного видения). Но интересно, что позволив вам приземлиться, противник ослабляет бдительность настолько, что при наличии сноровки и терпения патрули можно снимать ножом.

Вообще, AI компьютера по доброй традиции вызывает серьезные нарекания. Можно обходить патрули под самым их носом, и через секунду оказаться замеченным часовым, стоящим за па-

ру километров от вас. Смеха ради попробуйте подобраться к часовому на расстояние вытянутой руки, выстрелить ему в затылок из SOCOM45 и послушать, как этот по идее уже мертвый человек с развороченной головой падая бормочет: «А-а-а, у меня даже ногти повылетали...»

Освобождая заложника, можете не беспокоиться о том, как замаскироваться. Даже если вы идете на базу в полный рост, поливая из ручного пулемета все, что движется, террористы все равно не обидят пленника. А убить его можете только вы — случайно. Иногда враги сбивают вертолет, следующий к вам на



рандеву. В этом случае миссия считается невыполненной и приходится проходить все заново. К счастью, случается это достаточно редко.

Если в первой части вся картинка заливалась мертвенно-зеленым светом, то во второй версии мы можем пользоваться ***прибором ночного видения***. Естественно, вид окружающего мира изменится. Подсвечивается лишь небольшой овал в центре экрана, а если вы используете снайперскую винтовку, только глазок оптического прицела. Возможно, это придает некоторый реализм игре, но, проходя ночную миссию, когда в окошко светит солнышко, приходится чуть ли не целоваться с монитором.

Теперь ***о графике***. Выше уже я сетовал, что хотелось получить не просто интересную, но и красивую игру. Но не сложилось. Delta Force 2 настолько внешне похожа на свою родительницу, что не хочется и называть ее второй частью. Намного больше подходит определение — *add-on*. Это действительно всего лишь набор дополнительных миссий, сдобренный незначительными изменениями в главном меню и снаряжении. Убогое оформление помещений; мертвые террористы, верхней частью тела вросшие в холм или стену; лестницы, сделанные из наклонных плоскостей с нарисованными на них ступенями – в общем, десятки мелких, но очень неприятных дефектов оставляют нехороший осадок.

Звук остался без изменений. Более приятное впечатление, чем от графики, хотя по-прежнему вызывает недоумение ровный рокот мотора, исходящий из обломков взорванного грузовика.

Опции сетевой игры. Для игры в сети существуют следующие режимы: *кооператив, deathmatch, командный deathmatch, король горы, командная версия короля горы, найти и уничтожить, атака и защита* и, наконец, такая хитрая штука, как *командный флагболл*. Запустив файл Df2med.exe, можно загрузить редактор уровней и сделать такую карту, какую душа пожелает.

Общие впечатления

Великолепная игра! Да-да, несмотря на убогую графику, Delta Force 2 дарит глоток свежих ощущений одуревшим от удушливых подвалов Quake геймерам. И дело не в том, что все действие разворачивается на открытом пространстве, а дело в том, что происходящему веришь. Никакие стрейфы не спасут попавшего в засаду новичка. Пара пуль отправит вас в мир иной, и придется все переигрывать заново (сохраниться во время миссии невозможно).

Но вот слышен нарастающий свист — это «гостинец», вспарывая прохладный утренний воздух, встречается со своей целью. Мощный взрыв служит сигналом для ваших помощников — они принимаются расстреливать мечущихся по базе растерянных солдат, отвлекая огонь противника на себя. Пока ваши напарники живы, шансы выжить лично у вас высоки, но с каждой новой смертью в вашем отряде они будут серьезно понижаться. Так уж заведено, поэтому сначала максимально упростим своим сотоварищам жизнь. Сразу после взрыва очень быстро снимаем снайперов на вышках, затем — пулеметные расчеты за мешками с песком и уже в последнюю очередь методично расстреливаем хаотично бегающих и орущих солдат. Очистив насколько это возможно открытые участки, беремся за солдат противника, укрывшихся в бункерах, домах, ангарах и т.п. местах. Тут все просто — нужно подобраться к помещению и аккуратно выстрелить в окно гранатой (или метнуть ручную). Любителям острых ощущений не воз-



браняется врываться в двери и дробить врага шотганом или автоматическим оружием. Снайперская винтовка для таких дел не годится, сами понимаете, никто не станет ждать, пока вы передернете затвор. Зачистив все помещения, выполняем основную задачу. Минируем и подрываем технику, освобождаем заложников, забираем с собой лэптоп с секретной информацией или контейнер со смертоносным вирусом и уносим, уносим ноги к точке эвакуации, где нас уже ждет «Черная Вдова».

Вы спрашиваете, что это за мрачный особняк, с фасада которого таращатся злобные хари? А-а-а, так это же городской дом с привидениями. Милости просим!

Мало кто знает о том, что Каин когда-то был человеком, но со временем его тело начало изменяться... У меня и моих братьев одно предназначение — быть лейтенантами армии Каина. Мы служили ему целое тысячелетие. Пришла и наша очередь, вслед за мастером, измениться. В награду за это мы получили — агонию! Меня бросило в водоворот боли, в пылающую бездну. Пламя обжигало меня. Это была неописуемая боль. Вечная агония! Когда я пришел в себя, понял, что со мной произошло. Тело за тысячу лет было разрушено. Я предпочел бы смерть такой жизни. Но не мне выбирать...

«Разиэль, — услышал я чей-то голос. — Я спас тебя от смерти, — сказал Хранитель душ. — Ты должен отомстить за себя. Убей Каина, стань моим ангелом смерти — Похитителем душ».

Я отомщу Каину! О да, моя месть будет жестокой и беспощадной...

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER

Николай (ShTORrM) КРЕНТОВСКИЙ

Жанр: 3D-аркада с элементами ролевой игры.

Разработчик: Crystal Dynamics.

Издатель: Eidos.

Системные требования: Pentium 200 MHz и выше (рекомендуется Pentium II), 16 Мб RAM (рекомендуется 32 Мб), 550 Мбайт HDD, Direct-X совместимая видеокарта (рекомендуется 3D-акселератор).

Кому поиграть, кому полюбоваться

Многие ожидали выхода этой игры и их не обманули! Эмоции переполняют меня, хочется рассказать обо всем сразу. Но... успокоимся и попытаемся упорядочить свои мысли...

Некоторые люди презирают 3D-аркады, а напрасно. Те, кто играл в Tomb Raider, Shadow man или Die by the Sword, с нетерпением ожидали новую игру — **Soul Reaver**. И не прогадали, вы окажетесь вовлеченными в очень динамичный игровой процесс, унаследованный от... *игровых консолей*! После запуска игра встречает нас обычной для *приставок* фразой: Press start button (нажмите кнопку «старт»), клавишу Enter. Но и это нельзя назвать недостатком, ведь приставочные аркады популярны именно благодаря динамичным, веселым и захватывающим действиям.

В наши дни игра без сюжета уже и игрой не считается. К счастью, в Soul Reaver действие налицо, причем даже не каждая РПГ может похвастаться такой завязкой. В прекрасном вступительном видеоролике вам расскажут историю главного героя — **Разиэля**.

Но не беспокойтесь, Вам не доведется скучать в любом случае. Ведь можно просто полюбоваться графикой, архитектурой неизведанного мира: крепостями, полуразрушенными стоунхенджами, кладбищами...

Вихрь миров

Раньше я не зря упомянул о Shadow man, ведь в Soul Reaver действия также происходят в двух мирах: *реальном* и *потустороннем*. Эти вселенные похожи друг на друга, но имеют некоторые отличия. Главный герой — существо потустороннего мира, а там Вы не в состоянии взаимодействовать с физическими объектами. Поэтому персонаж не сможет использовать рычаги, кнопки, поднимать и передвигать предметы, открывать двери.

В реальном мире он окажется только, если будет иметь максимальное здоровье. Поглощая некоторое количество душ и прочитывая заклинание



на определенном, отмеченном синим кругом, месте, герой накапливает HP. Чтобы попасть в некоторые помещения, вам нужно вернуться в потусторонний мир. Сделать это можно в любом месте в любое время, просто прочитав заклинание. Ваш персонаж бессмертен: если в реальном мире потеряете все здоровье, попадете в потусторонний мир. «Поскольку ты служишь мне, смерть тебе не страшна», — такими словами вас встретит Хранитель душ, когда в потустороннем мире у вас закончится все здоровье и вам нужно будет продолжать свой путь.

О веселых приставках замолвите слово

Кстати, Вы помните, что игра похожа на приставочные? Так вот, неприятная новость: сохраниться можно в любое время, но после загрузки вновь окажетесь в первой пещере. Перемещение к уже пройденным местам осуществляется с помощью специального, имеющего несколько выходов *портала*. Проходы открываются после того, как Вы дойдете до помещения с выходом. Каждый такой выход имеет определенное имя: некий символ. Порталы потустороннего происхождения, так что, если Вы, находясь в реальном мире, воспользуетесь ими, попадете в иной мир.

Кажется, я сказал, что неприятная новость будет одна? Хм, для кого как. Враги у вас будут сильные и неуязвимые. Популяции монстров быстро восстанавливаются, этим и достигается динамичность. Допустим, вы потеряли оружие (оно попало в воду, но если вы полезете туда, то переместитесь в мир иной). И вот открываете дверь в комнату (например, туда, где лежит копье) и видите, что убитые враги находятся на своих боевых постах! У нас бы так служили ☺... В общем, скучать не приходится.

Оппозиция...

В игре нет мултиплейера, но AI монстров компенсирует это маленькое неудобство. Несмотря на то, что большинство монстров — живые мертвецы ☺ (чаще всего новые разновидности вампиров — это потомки одного из лейтенантов Каина), помирать еще раз они не хотят и стараются всячески отсрочить момент собственной гибели. Противники ведут себя по-разному: одни нападают группами, а в одиночку пытаются спастись бегством; другие уходят с линии вашей атаки и нападают сзади; не-

которые обладают магией, способной отправить Вас на тот свет.

Монстры делятся на три группы: обитающие в потустороннем мире, в реальном и в обоих мирах (как правило, последнее касается боссов, лейтенантов Каина). Самый главный босс — сам Каин. Убить его — и есть ваша цель.



На пути вам встретятся ***странные люди***. Особой опасности они не представляют, так, постреливают из арбалета или пытаются рубануть мечом, но чаще всего безрезультатно. AI имеют очень слабый. Создается ощущение, что они созданы как замена обычным аптечкам (вы можете подкрепиться их душой).

...и как с этим бороться

Для борьбы с врагами, кроме собственных острых когтей, вы можете использовать разнообразное ***холодное оружие***: копья, вилы, посохи. Вообще-то, вампира можно пронзить не только копьем, но и ***каким-нибудь предметом***, например, вазой, бочкой, камнем или поджечь факелом (отрывки из пособия юного экзорциста). Главное — «поглотить» душу убитого, иначе некоторые монстры снова оживут. Чем это закончится, думаю, и так ясно. Есть и другой способ расправится с врагами, если ваша жертва беспомощно раскачивается, — поднять ее и кинуть... то ли на шипы, выступающие из стены, то ли в воду, то ли на солнечный свет.

Боссы (лейтенанты Каина) требуют большего внимания. Вряд ли с помощью оружия или когтей вам удастся убить одного из них, для этого существуют ***разные элементы интерьера***, например, шипы, торчащие над узким проходом...

Влияние РПГ сказывается на том, что у героя появились новые способности. Когда Вы убьете босса, сможете, как и он раньше, проходить сквозь физические преграды в потустороннем мире. Создатели игры явно обладают хорошим чувством юмора: поглощение души босса очень напоминает события, происходящие после отсечения головы в художественном фильме «Горец».

Хочется еще добавить несколько слов ***об интерактивности окружения***: вы можете передвигать и даже переворачивать некоторые большие предметы, например, ящики. Это очень понадобится при решении определенных задач: чтобы добраться в одно высоко расположенное место, придется поставить один ящик на другой и забраться наверх. Еще можно передвинуть большие чаши с горящим внутри костром под деревянные балки, поддерживающие потолок, чтобы при его падении открылся новый проход. В таких задачках ничего сложного нет: немного внимания и все будет ОК.

В процессе игры Вам объяснят, как произвести действие, например, как перевернуть ящик, попасть в реальный мир или почему вода плохо влияет на Ваш организм, а также почему приходится «поглощать» души. После загрузки сохраненной игры в самой первой пещере Вы, став на квадратную пластину, сможете узнать текущее задание.

А теперь о вкусненьком

Вот я тут пишу об игровом процессе, а читателя давно уже волнуют вопросы ***графики***, ***звука***, ***музыки***. Безусловно, все эти составляющие создают неповторимую атмосферу. Переливающиеся отблески солнечных лучей на стенах подводной пещеры — такого раньше я еще не видел ни в одной игре. Красота! Иногда игровой процесс прерывается красивыми видеороликами, созданными на движке игры.

Все персонажи хорошо проработаны: прекрасная анимация, да и на части не разваливаются. Главный герой обучен разным акробатическим приемам, может парить на поврежденных крыльях. А вот оружие сквозь стены иногда проваливается...

Желания отключить музыку не возникает — и это главное. А если серьезно, музыка очень даже приятная и



не надоедает. Разработчики хорошо потрудились и над звуками, которые издают герои: визг монстров, их предсмертные стоны, шаги, прыжки — все озвучено на должном уровне.

Итоги без Шендоровича

Для некоторых игр писать резюме просто бессмысленно. Наша, прежде всего, создана для желающих отдохнуть после работы или учебы. Динамичный игровой процесс в сочетании с несложными головоломками поможет расслабиться после напряженного дня. Аркаду рекомендую не только поклонникам данного жанра. Если Soul Reaver и не станет хитом, то понравится Вам точно.

Не успели это здание сдать в эксплуатацию, как жильцы принялись воевать не на шутку, обвиняя друг друга захватчиками чужой территории. Кляузное дело! Наши симпатии на стороне [illegible] щего способностью переселяться в другие тела.



THE NOMAD SOUL — ЗАБЛУДШАЯ ДУША

Писал: Алексей БОБРОВНИКОВ Спускался в преисподню: Павел МАМИН

Системные требования: PENTIUM II, 300 MHZ, 32 MB (64 RECOMMENDED), AVAILABLE VIDEO DEVICES: D3D, 3DFX. 200-600-1,7GB HARD DRIVE.

Один глоток Кванта-Колы — и ты...»

Его тело, не связанное больше земным притяжением, подхватило невиданной силы потоком. Землянина втиснуло в межпространственный коридор, и через мгновение, подобно патрону, загоняемому в ствол октогана, ввинтило в телепортационный туннель...

«Пей Кванта-Кола. Победи Разум. Оседлай Мечту. Отсеки Память. Омикрон — жизнь. Высший разум владеет тобой. Он — спасение. Знание — смерть. Пей Кванта-Кола...»

Сжатое в вакууме сознание, словно обезумевший калейдоскоп, выбрасывало беспорядочные отрывки чьей-то незнакомой, чуждой ему памяти.

Нечеловеческое ускорение на самом деле было иллюзией, так же как и секунды, отделявшие тело от конечной точки его путешествия. Понятия времени и скорости вообще перестали существовать: они были лишь защитной реакцией, которой мозг отвечал на космические перегрузки.

«Кванта-Кола — обрети свободу...»

Голос пульсировал в его воспаленном мозгу, подобно имплантированному датчику. Память чужого тела истошным криком терзала душу землянина, предупреждая о чем-то его нового обладателя...

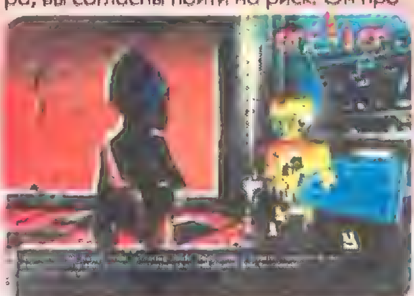
«Кванта-Кола. Почувствуй власть над Вселенной. Пей Кванта-Кола, не дай себе засохнуть!»

Врата захлопнулись. Тело, изможденное от перегрузок, с размаху выбросило в мир Омикрон. Тело попало домой...

Омикрон... с первых секунд игры вы почувствуете на себе его власть. Омикрон... Долгий путь придется пройти, прежде чем удастся познать его, научиться жить по его законам, а в итоге — вылечить этот больной мир от тяжкого недуга, который метастазами пронизал все его сферы.

Говоря об этой игре, я боюсь пропустить даже самую малость, поэтому постараюсь быть предельно строгим к своему перу и рассказать все как есть. Начну, как и полагается, с самого начала.

Установив на винчестер все три диска игры, вы, утомленные мучительным ожиданием, нажимаете, наконец, кнопку «New Game». В тот же миг перед вами появляется человек. Незнакомец молит вас о чем-то, но поначалу вам с трудом удается разобрать его речь, настолько он взволнован. Его жизнь под угрозой, и вы единственный, кто может его спасти. Не в силах отказать, ибо в ваших руках судьба его мира, вы согласны пойти на риск. Он просит о невозможном — вселиться в его тело, покинуть свой мир и вступить в смертельную борьбу с демонами, захватившими власть в Омикроне. Но ведь вы — бес-страшный геймер, призванный бороться с силами зла. Вы соглашаетесь, и, покидая родной дом, забыв о сне, пище и других плотских радостях, очертя голову бросаетесь на помощь попавшим в беду.



Мир ОМИКРОН — новая фантазия компании *EIDOS*, знаменитых создателей *Tomb Raider*. После приключений очаровательной Лары Крофт, EIDOSовцам, казалось, осталось только почивать на лаврах. Но они создали Омикрон, и... комментарии излишни. Это — триумф! Использовав свой опыт в создании игр класса adventure, они произвели на свет игру, объединившую в себе сразу несколько жанров. Омикрон — это одновременно приключение, квест, 3d action и fight. В последнем эта игрушка ни в чем не уступает знаменитому *ТЕККЕНУ* для PlayStation. Однако, если вам кажется, что я особо выделяю именно эту ее сторону, вы глубоко заблуждаетесь. Охарактеризовать жанр Омикрона, пользуясь уже придуманной терминологией, невозможно по одной простой причине — ничего подобного раньше не создавалось. Поэтому я отнесу приключения ЗАБЛУДШЕЙ ДУШИ (The Nomad Soul — еще одно название игры) к **жанру футуристической фантасмагории**... Попрошу не делать большие глаза.

Вкратце излагаю **сюжет**. Человек, обратившийся к вам за помощью, неизвестный гость, чье тело приютит вас на время игры — коренной житель Омикрона, офицер службы безопасности, которому, волею судеб, суждено было узнать одну из страшных тайн своего мира. Проводя расследование какого-то рядового происшествия, Кайл (так зовут этого человека) вместе со своим напарником узнает, что их мир находится во власти сверхъестественных, демонических сил. Единственный выход для Кайла — искать спасения в чужих мирах.

Игра настолько разнообразна, что рассказать обо всех ее сюжетных линиях не представляется возможным. Первая и, пожалуй, самая захватывающая ваша реинкарнация (кстати, по ходу игры вы смените не одну телесную оболочку) — это перевоплощение в тело Кайла. Замечу вскользь, что тела, пригодные для реинкарнации — не такая уж редкость, и от того, правильно ли выбрано тело, будет зависеть ваш успех. Но вы не просто используете тело Кайла — вам предстоит в прямом смысле слова «стать им». И не дай вам Бог проговориться, что вы — не он. Будьте вни-

мательны, и даже в разговоре с людьми, всецело заслуживающими доверия, постарайтесь не сболтнуть лишнего и не выдать себя. Иначе вы попросту попадете в тупик, и придется все начинать с начала.

Появившись в новом городе, не спешите искать на свою голову неприятности — придет время, и они найдут вас сами. Сначала советую осмотреться. Вашим глазам откроется разнообразный и захватывающий мир. Пусть даже нарисованный, он оставляет полное впечатление реальности.

Кстати, я был приятно удивлен, реалистичностью и живостью **персонажей**. Не берусь судить, но, по-моему, впервые не только движения, но и лица компьютерных героев очеловечены настолько, что даже обладают реалистичной мимикой.

Нажмите на табуляцию, и перед вами появиться **менюшка** со множеством различных функций. Одна из них — вызов *слайдера*, основного средства передвижения в этих краях. Скоро он вам очень пригодится. Первым делом ваш герой отправится в *собственную квартиру*. У Лары Крофт, как вы помните, тоже было место, где она могла попрактиковаться в гимнастических упражнениях и пострелять из пистолета. И хотя у вас тоже есть тренажерный зал, в целом жилище, в отличие от «полигона» старушки Лары, действительно имеет полное право называться этим словом. Там тихо и уютно, там можно будет отдохнуть, собраться с мыслями, поправить пошатнувшееся здоровье. Кроме того, именно там вы найдете ответы на многие интересующие вопросы, в том числе на самый главный из них «Да кто же я, наконец?»



Но не засиживайтесь. После сна, отдыха и занятий любовью с женой Кайла, не подозревающей о том, кто вы есть на самом деле, покиньте свое теплое гнездышко и отправляйтесь дальше. Вы побываете в районе красных фонарей, в заброшенном храме неизвестного бога, даже в самой преисподней!

«Из сердца звезды, сочтя до десяти, приблизьтесь к скале, и еще десять на восток, и там вам откроется то, что сокрыто». Так гласит одна из загадок, которую вам предстоит разгадать. Но не пугайтесь, вам не придется сутками ломать голову над древними письменами. Сценаристам удалось избежать греха большинства квестов — чрезмерного количества головоломок, способных довести до белого каления даже самых терпеливых.

Даже на минимальном уровне детализации вы сможете сполна погрузиться в фантастический Омикрон. Но если машина позволит использовать графику игры по максимуму, мне остается только позавидовать вам.

В основном вы будете видеть вашего героя со стороны, но при желании, используя клавиши **L+Ctrl**, вы сможете окончательно войти в его шкуру, и «взглянуть на мир его глазами». Очень полезная функция, когда нужно что-то внимательно рассмотреть.

Капли дождя, барабанящие о тротуары, глухой гул космических транспортников, медленно проплывающих над головой, строгие силуэты зданий, и все это сопровождается музыкой самого Дэвида Боуи. Между прочим, когда будете проходить по району красных фонарей, в одном из баров вам в руки попадет билет на концерт какой-то малоизвестной группы. Не спешите выбрасывать его. Это билет на Его концерт, а песня, которую будет исполнять Маэстро, посвящена Омикрону...

Да, NOMAD SOUL полон мистических перевоплощений. Я уже говорил о том, что в течение игры вы смените не одну телесную оболочку. Это нужно для того, чтобы уйти незамеченным из особо опасной зоны или пробраться в некое секретное место, скрытое от посторонних глаз. Но прежде чем постичь искусство *реинкарнации*, вам нужно многое узнать и многому научиться. Один из немаловажных показателей — уровень вашей **маны**. Повысить его достаточно просто, нужно лишь собирать встречающиеся вам по пути сосуды с каким-то мерцающим веществом. Плохо только, что на один добытый сосуд приходится несколько *демонов*, тщательно оберегающих от людей свои таинства и секреты. Вот тут и раскрывается еще один из секретов этой игры — помимо квеста, действия и приключения, ее вполне можно назвать ролевой. Ведь по мере прохождения вы приобретаете опыт, вместе с которым повышаются ваши интеллектуальные и физические данные. Кроме маны, необходимой для перевоплощения, вам не обойтись без мистического Знания, заключенного в книгах и всяческих магических артефактах. Кроме того, у вас будет таинственный учитель. Древний старик, появляющийся из ниоткуда, в нужную минуту поможет вам дельным советом, подскажет, что делать дальше.

Обратите внимание на **магические кольца**. Вы сможете использовать их для сохранения игры, но только в определенных, специально предназначенных для этого точках. Кольца эти встречаются достаточно редко, поэтому расходуйте их экономно.



Но не подумайте, что Омикрон населен только демонами, которые расхаживают по улицам и набрасываются на случайных прохожих. По правде говоря, этих существ совсем не так много, и они никогда не появляются просто так, с бухты-барахты. Настоящим властелинам не к лицу заниматься грязной работой. Не они, а их покорные слуги, даже не подозревающие о том, чью волю они исполняют — вот кто наиболее опасен.

Люди, тысячи людей окружают вас, и каждый из них обречен находиться под властью так называемого «высшего разума». Газеты, рекламные ролики, книги — все это служит одной цели: поработить вас, превратить в очередное орудие адских сил. Этот мир — утопия, и, кажется, только вы один способны это осознать. Но так ли это? Неужели вам, землянину, заблудшей душе, по непонятному стечению обстоятельств попавшей в этот мир, предстоит одному бороться с его страхами и победить их?

Пусть ответ на этот вопрос даст сама игра. На этот и на многие, многие другие, неразгаданные, и на те, которые я, может быть, не сумел услышать. Кто знает, может быть, вам повезет?



Новое здание, построенное нашими северными соседями, конечно, не может похвастаться своим изысканным дизайном, однако может ненадолго заинтересовать любителей всяческих Крафтов и C&C.

ОРДА
Северный ветер

Максим ПАНАСЮК (MaDMaX)

Разработчик: Buka Interteiment
Жанр: RTS
Системные требования: Процессор: Intel Pentium 100, оперативная память: 32 MB, операционная система: MS Windows 95/98, свободное пространство на диске: 65 MB

Intro:

«Земли Семиречья не имели названия, пока на них селились только звери да птицы. Первыми людьми, которые здесь поселились, были отшельники, ушедшие или изгнанные из своих племен за способность к колдовству и превращениям разного рода.

Пробираясь сквозь леса и горы в поисках пристанища, отшельники всюду находили золото и причудливые кристаллы.

Не находя применение золоту, отшельники постепенно научились использовать кристаллы в своем ремесле. Они могли заклинать зверей и птиц, лечить их, разговаривать с ними, превращать в камни, ветер или воду. И даже скалы и лес молчаливо покорились силе отшельников.

Пришли в Семиречье и люди, прослышав о золоте, но отшельники не пустили их.

Они выставили по границам своих территорий стражу из невиданных ранее зверей и птиц, деревьев и скал. Непроходимые леса и болота хранили тайны исчезновения забредших в эти места несчастных искателей сокровищ, не веривших в злую славу Семиречья и пытавшихся узнать ее тайны. Только блаженным удавалось вернуться назад. Люди слушали их рассказы о чудесах и золотых россыпях и лишь покачивали головами. Колдуны Семиречья никого не хотели пускать на свои земли.

Никто не знал, сколько поколений людей слушали рассказы блаженных, но однажды с Семиречья вернулся человек. Он еле передвигал ноги, опираясь на деревянный шест, его одежда лохмотьями свисала с истощенного тела, а кожаная сума, которую он волок, была доверху наполнена золотом. Он поведал, что не встретил в Семиречье ни колдунов, ни чудес, что не болота и горы терзали его на обратном пути, а тяжесть золота. Блаженных больше никто не слушал.

Первые волны искателей, накрывшие земли Семиречья золотыми ручейками торопливо откатывались назад, все еще опасаясь гнева отшельников, но постепенно, не встречая на своем пути ничего, кроме слепящего глаза золота, люди начали селиться по берегам рек и отстраивать города.

Долгожданное время пришло. От колдунов людям остались только рассказы, которые они пересказывали своим детям. Когда золото в долинах заканчивалось, люди уходили дальше от своих поселений в поисках новых месторождений.»



Данное повествование вполне нехило звучит, особенно если сопровождается соответствующим видео, но увы — вступительная заставка к данной игрушке вообще отсутствует, вероятно, создатели ***«Орда: Северный ветер»*** посчитали ее лишней и не стали тратить свои драгоценные силы на такую мелочь.

Русские идут?

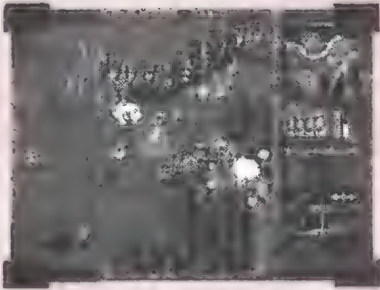
Да возрадуются все фаны Real time strategy, (точнее, любители *War Craft*): новая игрушка от *Buka Interteiment* к вашим услугам. При всем сходстве с War Craft, она имеет свои особенности, в частности, в ней впервые, как утверждают создатели, реализована возможность игры в режиме «hot seat». Представьте себе RTS в «hot seat»'e!!!☺ Как это? Очень просто. Игру начинает один игрок, ему, как и всем остальным предоставляется замок, главный герой, несколько хилых юнитов, для раскрутки, какое-то время, которое он волен использовать по своему усмотрению (кстати, по желанию, можно выбрать от 5 до 30 минут). Когда оно истекает, появляется соответствующая надпись, предупреждающая несчастного. После чего **ход** переходит ко второму игроку. Тот, в свою очередь, развивает свой замок и передает ход следующему, и так далее. Не стоит думать, что построенные Вами башни, катапульты, ждущая схватки пехота не будут отвечать на атаки противника, пока ходит другой игрок. Они это сделают неплохо и без Вас. Так что, если есть желание посмотреть на первую в своем роде RTS в hot seat'e, можете попробовать эту игру. Правда, не вызывает восторга то, что в игре *не предусмотрена игра по сети и через модем*, что стало уже неотъемлемой частью для игр почти всех жанров. Такая возможность могла бы привлечь больше желающих сразиться в баталии, где могут участвовать около 400 единиц юнитов

До безобразия раздражает *невозможность сохранить игру* на желаемом этапе, то есть опция «запись» вообще отсутствует в игре. Игра сохраняется автоматически при выхо-

де. Или заканчивается, когда погибнет твой главный герой, в таком случае игру придется начинать с самого начала.

Но еще до начала игры я бы порекомендовал заглянуть в меню **«От авторов»**. Там есть довольно много полезной информации, которая поможет Вам быстрее научиться играть в данную RTS. При выборе *«Демо»* вы увидите отрывок игры, а в нем: как передвигать юнитов, как строить здания, что делать с всякими безделушками, которые можно найти в лесу, и вообще как завалить дракона. При выборе «помощь», получите подробный инструктаж о том, какими ресурсами и как Вы можете овладеть, от чего зависит количество населения и скорость его прироста, как правильно вести дипломатические переговоры с другими народами (как при объявлении войны, так и при обсуждении мира), что делать в случае, если Ваш замок разрушили (не начинать же из-за такой мелочи игру с самого начала), как разобраться с кочевниками, которые не дают спокойно жить, зачем нужна лаборатория, получите информацию о «горячих» клавишах игры, и, самое главное, о том, как без особого труда попасть на другую карту (правда стоит отметить, что другие карты мало чем отличаются от первой).

К сожалению, я не смог найти опции *настроек видео*, а сама игрушка идет с разрешением где-то 800/600, чего совершенно не достаточно, чтобы получить удовольствие от **графики** — взрывающихся зданий, бревен, которые довольно реалистично разлетаются во все стороны, от полета ядер и копий, выпущенных из баллист и катапульт. Надо отметить, что все вышеперечисленные эффекты реализованы в «Орда: Северный ветер» лучше, чем в War Craft. А если Вы захотите сравнить



«Буковскую» RTS с другой известной игрой — *C&C: Tiberian Sun*, то... Лучше бы Вы этого не делали.☹

А вот **звук** в игре довольно хорош: поют птички, журчит вода, стучит топор дровосека, тут же рядом в лесу слышны душераздирающие крики разрываемого юнита, в общем, «все по понятиям».☺

Герой рожден, чтоб сказку сделать былью...

Про вашего героя следует сказать, что он довольно упрямый тип (по виду ничем не отличающийся от рядового рыцаря), он всегда норовит непосредственно участвовать в сражении, где его, как правило, хоронят. Поэтому, неплохо огородить его забором с воротами, чтоб не лез, куда не надо. Но не волнуйтесь, это ему не помешает спокойненько стоять в другом конце карты и отправлять на поле боя «фантомы», калечащие молниями всех ваших недругов. Правда, стоит отметить, что количество «фантомов» (которых он вызывает, как джинов, при наличии соответствующей посудины) ограничено. Время от времени Вашего героя следует выводить на «прогулку» в лес, где живут колдуны, которые атакуют все, что движется. Вашим

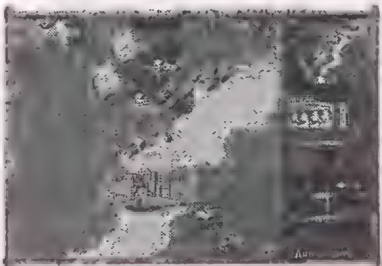


войскам с ними довольно трудно справиться, а герой как раз неплохо разберется сам. Зачем вообще соваться в эти дебри, спросите Вы? Представьте себе: золотая шахта находится на некотором отдалении от вашего поселка, и рабочим приходится ходить за золотом через «неочищенный» лес. Могу Вас заверить — все Ваши хилые батраки там дружно и лягут. Поэтому неплохо было бы прогуляться сначала по лесу Вашим героем, он со всеми там разберется.

Экономика должна быть...???

Что касается **экономической части** данной RTS, то она кажется до безобразия простой. *Люди и налоги* в Семиречье собираются с ферм, следовательно, чем больше ферм, тем больше золота падает в ваш карман. Но еще неплохо было бы построить церковь для поднятия духа и несколько мельниц, чтобы народу было что есть.

Про **сражения** можно сказать, что в Вашем распоряжении довольно таки скудный арсенал *команд*, которые Вы можете отдавать юнитам. Вот эти команды: «стоп», «идти», «атаковать», «захватить» (кстати, последнюю знают не все юниты) И согласитесь, чтоб построить серьезную



тактику сражения, данных команд недостаточно. Не хватает, по крайней мере, еще одной — «охранять», дабы юниты не «ломились» за первым же типчиком, которого увидят, а сохраняли хоть какой-то боевой порядок. Это особенно актуально для баллист и катапульт, которые норовят, поскрипывая, броситься вдогонку, хотя в ближнем бою абсолютно бесполезны. Мало того, вашего юнита, который сидит в катапульте, могут убить, и катапульта становится ничья, чем незамедлительно пользуется Ваш недруг и забирает ее себе.

Обороняться в данной игре намного выгоднее, чем нападать: две вышки, обнесенные частоколом, стрелами разгромят довольно большую толпу неприятеля. А если под Вашей вышкой еще будет стоять катапульта, то Вашу оборону вряд ли кто то прорвет, по крайней мере, в первое время. И не следует забывать, что Вы можете *ремонтировать* свои постройки прямо во время сражения.

Изречение, сказанное обо всех играх жанра RTS: «Тысяча мужиков с пистолетами завалят одного мужика в танке» здесь практически не выполняется. И отряд из лучников и рыцарей вполне может быть лучше отряда катапульт, особенно, если учесть что пехота может прятаться в лесу, а тяжелая артиллерия — нет. То есть надо воевать не числом, а умением, грамотно используя бонусные и специальные свойства разнообразных войск. Ну и взаимодействие всех родов войск поможет Вам обойтись без значительных потерь и одержать победу.

В завершение следует добавить, что игра у разработчиков получилась хоть и простой, но довольно неплохой, и следует надеяться, что ярым любителям War Craft'а она придется по душе.

...радуйтесь поклонники Балдурс Гейта и Дьябло. Ибо здание Reve...

Revenant



Богдана КОЗАЧЕНКО

Для новой РПГ — **Revenant** — детища *Eidos* и *Cinematix*, характерно органичное сочетание элементов разных жанров. Главный герой не страдает замашками гипер-супер-героя; его поступки по-человечески объяснимы и понятны. Вместе с тем, количество игр, которые общественное мнение вменяет Revenant в ближайшие родственники, необычайно велико. Это *Diablo, DarkStone, Ultima 8: Pagan, Might and Magic, Little Big Adventures, Fallout* и даже *Mortal Combat 4*. На первый взгляд, странный набор, особенно если учесть то, что Revenant зарекомендован создателями как ***РПГ***. Однако, пройдя четверть первого уровня игры, начинаешь понимать, столь длинный ассоциативный ряд небезоснователен.

Будучи одновременно жрецом некоего культа, сильным воином и независимым человеком, **Локк** (Locke D'Averam) отказался принести в жертву кровожадному богу некую хорошенькую девушку. За это он немедленно награждается путевкой в ад. Прикованный к какому-то п...едмету, подозрительно похожему на с...вол Quake (сравнение напрашива...е... само собой: поза и выражение лиц... ...радальца напоминают распятого К...ина), Локк вспоминает свою жизнь и, к...тся, ни о чем не жалеет.

...том... начинается игра. Ге... внезапно телепорти... ру... во дворец, где его жд... за старика. Во время дов...но длительной беседы выя...тся, что потерявший памя... Локк стал Ревенантом, то ест... ...отерянной душой»; его зад... спасти дочь короля (одного и... незнакомцев), которую украли ...ты опасного религиозного культа «... *Перемен*» (Children of Chanch). Су... о всему, вернуть девушку обратно мо... только одним способом — нужно унич...ть сам культ. Задача не из легки... ...нно если учесть, что жалкие остатки ...ии охраняют последний в м...ре «незар...аженный» город. Внешний ...полон мутантов, разбойников, ма... ...последним агрессивных ... Локк должен отпра... в... ...рт ...уда один (без какой-л... п...ер... ...роны «работодат...й» ...ли...ием, которое не п... ...ну...

ти. Возможно, говорят ему, во время путешествия к тебе вернется память, в остальном — вот Бог, а вот порог, тебе пора. Ревенант раздражен и озабочен непрошеным вмешательством в свою судьбу; он не скрывает своих чувств перед королем и его советником-магом, однако деваться некуда. Внезапно в зал врывается какой-то сумасшедший, Локк убивает его и, «плюнув», уходит.

Любители ролевых игр вряд ли станут спорить с тем, что выбор одного из нескольких героев и моделирование его качеств является характерной чертой любой РПГ. В Revenant вам не придется никого выбирать: ***герой всего один и характеристики заданы автоматически***. Соратников нет, их можно встретить только в мультиплейерном режиме. Само собой, Revenant — ***игра от третьего лица***.

Совершенствование боевых навыков героя происходит не только в обычных боях, но и в специально для этого отведенном помещении, куда вы периодически можете возвращаться. Когда нужно будет отрабатывать удары на деревянном манекене, ***Сэнсей Джонг*** (combat master Jong) заставит вас хорошенько попотеть. Вы будете учиться вместе с Локком: потому что он ничего не делает, не получив должной команды кнопками или мышкой (поэтому вы быстро освоите основы «боевой» части управления). Непрерывные удары в течение 10-20 минут по **A**, **S**, **D**, **F** (удары сверху, сбоку, снизу и блок) могут полностью вывести из строя клавиатуру, так что особенно бережливым и ленивым рекомендую пользоваться левой кнопкой мыши, которая управляет поочередно всеми ударами.

Принцип набора опыта напоминает Might and Magic VI. Впрочем, вы не привязаны к тренировкам и, по-моему, опыт лучше приобретать в сражениях с лесными химерами. При приближении любого противника в верхней части экрана появляются ***две таблички***. На той, что ...изни, маны

и боевой энергии Локка. На пра... имя и те же характеристи... про... Чем не файтинг, особенно если у...сть, что в управлении бо... задействовано добрая треть клавиатуры — за счет всевозможных прыжков, кувырков, переворотов и пр. Зрелищность поединков сравнится с *Prince of Persia 3D*: каждое движение меча сопровождается синими вспышками рассеченного уд...ом воздуха, а использование магии добавляет разноцветных искр. В начале игры лучше выставить опцию ***«всегда лицом к врагу»***, иначе несуразностей не оберешься. После уничтожения определенного количества врагов жизнь и мана Локка вырастают, ка... и принято в РПГ.

Управление героем на первый взгляд не слишком сложное. Вокруг фигурки Локка, расположенной справа, находятся ***ячейки*** его ***боевого и ... снаряжения***. Половину нарисованных там предметов вы вначале получите от «работодателей», а затем сможете заменить их на новые в магазине или найти что-нибудь на поле боя. Это сапоги, штаны, кольчуга и меч. Остальное придется добывать своими силами: перчатки, шлем, два кольца — одно магическое, другое — ...чи, лук, стрелы и охраняющий медальон. Фигура героя сделана реалистично, это не манекен, тело послушно и даже выра-



жает внутреннее состояние персонажа. Локк все время движется: переминается с ноги на ногу, вздыхает, складывает руки на груди, в общем, живет.

В панели управления следует разъяснить, что такое ***свиток заклинаний*** и ***кошелек***. Сложенные в кошелек ***талисманы*** не смогут работать сами собой. В «наследство» от короля вам достается свиток с формулами. Руководствуясь им, в активную панельку внизу нужно

поместить (она открывается после нажатия на кошелек) символы солнца, воздуха, луны и т. д. в указанном порядке, а затем еще раз на нее нажать. Вспышка, искры, и — готово: в свитке с формулами появилось готовое заклинание яда, лечения от яда, боевой мощи и др. Необходимые в бою заклинания следует поместить в 4 «стеклянные» ниши, специально для этого предназначенные. Главное, что теперь магический свиток расшифрован.

Если вам мешают основная и подручная панели, уберите их, нажав на ***b*** и ***v***. Последняя панель находится в низу экрана. На ней — те самые 4 ниши для быстрых заклинаний из свитка и 5 окошек для любых предметов, которые вы посчитаете нужным в нее поместить. В замке и городе все это вам не нужно, так как рюкзак, в прямом смысле слова, бездонный. Зато в лесу такая ***панелька*** незаменима: магия и «еда» все время под рукой, а активное окно справа займет карта. Впрочем, ***карта*** — одно из не-



многочисленных слабых мест в игре: в городе или дворце она работает еще куда ни шло, но в лесу от нее толку мало. Конечно, изображение на ней можно увеличивать или минимизировать, однако в любом случае видимый отрезок местности слишком мал. Так что полагаться придется только на то, что в нужный момент память вам не изменит.

Разговоры персонажей устроены по обычному стандарту: в низу экрана написано 3-4 варианта ответа, нужный указать. Если вы уже все слышали, жмите пробел: он «перематывает» диалоги. В нижнем левом углу монитора находится ***строка со...*** Локка комментируется в письменном виде. Если вы, скажем, наткнулись на какой-нибудь сундук (они расставлены, где попало — во дворце, домах жителей и даже в лесу. В них хранятся всякие полезные вещи — от денег до талисманов и доспе-



хов), однако несколько раньше уже успели открыть его, желтый цвет бегущей строки сменяется голубым: вам напоминают о том, что здесь вы уже были.

Любовно разработана ***система поддержки*** сил Локка: авторы обеспечили ему полноценное питание, насыщенное витаминами. Разнообразная растительная пища (виноград, капуста, яблоки, апельсины, ананасы и пр. — все это вдобавок к шоколаду) увеличивают жизнь на 10%; хлеб, сыр и рыба — на 25%, мясные блюда прибавляют 50%, а остальное берут на себя бутылочки с волшебными напитками — от 100% и выше. Последних три вида: одни увеличивают жизнь, вторые — ману, третьи — и то и другое. Причем, судя по витрине аптеки, со временем жизнь Локка должна достигнуть 800%. Вообще же цены в городе очень демократичные, однако делать упор на обмундировании и оружии не советую: в бою вы все равно найдете все самое необходимое.

Количество врагов достаточно велико, и они очень убедительны во всех отношениях. Конечно, чем толще животное, тем оно глупее, однако их стратегия и тактика вызывают уважение: AI персонажей очень высок. Фиолетовые, зеленые и голубые «обезьянки» (Mongrel, Thrush, Under) очень приставучие и противные, а звуки, сопровождающие их ... бине души они оч... ющие бегемоты (К... но... га... ся и убегают умирать ... Бо... маленькие пауки (А... очень неприятным ядом, ... го следует постоянно держ...ть п... ру... заклинание-противоядие. М... р... бойники и какие-то ниндз... Vashar, Ramage) способны на с... следнюю подлость. Огромный «...носец» Lurker больше героя раза ... а, как минимум, защищаясь, он напол... ну сворачивается в свой толстый ... цирь. Драконы, жабы-переростки, не... нятные чудовища кибернетическог... да (которых мало, но откуда ... взялись?) не дадут вам скучать в ле... ольшая тварь старается раздавить ... им весом, маленькая — стукнуть и уве... ься, так что присматриваться к их п... кам нужно долго и внимательно.

Затем все будет в порядке, вам ...ложат два режима просмотра: во вес... ран или в окне Windows. Послед... удобно в том случае, если у вас одно... менно еще что-нибудь открыто, одн... если ресурсы вашего ПК не слишком ...лики, будьте скромнее — даже на силь... машине игра идет на компромисс чер... раз. Слабая видеокарта, естественн..., портит половину удовольствия; зато, запустив игру с 3D-ускорителем, вы станете свидетелем и участником настоящего праздника гармоничного сочетания великолепной графики и прекрасно воплощенной идеи. **Системные требования:** *минимальные* — P233, 32 Mb RAM, *нормальные* — P2-266, 64 Mb, 3D-акселератор. Впрочем, все, как обычно: чем больше, тем лучше. *Удачи!*



TOW

Василий ПОПОВ

Эта игра (и, следовательно, эта статья) предназначена только для фанатов. Для фанатов компьютерных игр, считающих своим долгом пройти каждую новую игрушку; для фанатов файтингов, способных с закрытыми глазами сделать fatality (а заодно и babality с friendship) всем персонажам Mortal Kombat одновременно и уже уставших от этого безобразия; для фанатов 3D, не считающих Игрой все то, что не поддерживает 3D-акселераторы. Если вы не относитесь ни к одной из вышеперечисленных групп геймеров, можете смело переворачивать страницу, всем остальным предлагается краткий обзор ***новейшего трехмерного файтинга*** от *Silmarils (Game Design — MK Company; Arena Design — Desing Office Mecaman)* — **Tournament of warriors**.

Что заставило компанию, которая ранее создала множество прекрасных РПГ, обратиться к несколько менее популярному жанру «виртуальных поединков», осталось для меня загадкой. Но результат, честно говоря, не радует.

Вам следует выбрать одного из девяти персонажей, а затем попытаться привести его к победе. Особой разницы между управлением тем или иным героем я не заметил. Каждый из них изначально способен наносить два прямых удара руками (их можно даже объединить в «суперкомбо» — то, что в боксе называется «двоечкой» — правой-левой в голову) и два удара ногами: круговой подъемом стопы в голову (round hous kick) и боковой ребром стопы (side kick). То есть, на простые удары в игре отведено всего 4 клавиши, их можно комбинировать по собственному желанию. Только почему-то бить руками в корпус бойцы отказываются напрочь. Нанести side kick в голову, а round hous в корпус вам тоже не удастся. Варьируя одновременное и последовательное нажатие клавиш, отвечающих за движения и удары, вы несколько разнообразите арсенал приемов.

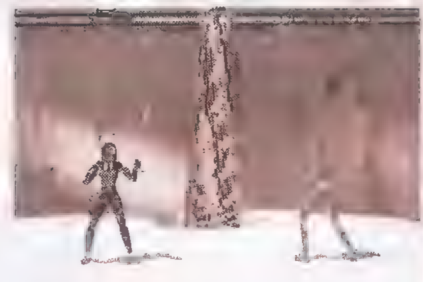


Так, например, при определенной ловкости можно заставить персонажа по имени ***Belem*** нанести удар в кувырке, в лучших традициях Ашихара-карате. ***Dorando*** способен метнуть в противника огненный шар и сделать «ножницы» (захват ногами в прыжке шеи противника с последующим броском). ***Izmir*** умеет раствориться в воздухе; но лучше этого не делать. Он исчезает так медленно, что противник успевает нанести в беспомощно висящую в пространстве голову не менее 3-4 ударов, что, естественно, никому не пойдет на пользу. Видимо, эти трое являются фаворитами турнира, так как, кроме них, «суперударами» больше никто не владеет.

Эффектных «вертушек», «сметающих подсечек» и прочей экзотики вы в игре не увидите. Зато наблюдается ***довольно необычный подход к ближнему бою***. Приблизившись на максимально близкое расстояние к противнику и нажав соответствующие кнопки, вы можете производить довольно изощренные захваты, броски и болевые приемы. К сожалению, исполнение самого приема берет на себя компьютер, запуская нечто вроде ролика, а вам предлагается только «подготовить почву», то есть подвести своего персонажа на должное расстояние к противнику. Спрашивается, зачем создавать файтинг, в котором самую динамичную и интересную часть драки следует смотреть, а не придумывать самому? Однако ближний бой остается все-таки самым сильным местом в этой игре.

«Плавающая камера» ведет себя просто отвратительно. Во время атаки противника она упорно показывает вам вашего героя в анфас. Сами понимаете, что защищаться в таком положении, как минимум, не совсем удобно. Из-за этой же камеры иногда вам придется наблюдать за боем с высоты птичьего полета. Вроде бы, мир игрушки трехмерный, поэтому мы должны иметь возможность уходить с линии атаки, делая шаг в сторону (именно так и было в *FX Fighter*). Так вот, в Tournament подобные фокусы не проходят. Как бы вы ни изощрялись, противник автоматически оказывается с вами на одной линии. Чего стоит в таком случае реалистичность, достигаемая с помощью 3D-технологий?

Традиционная для файтингов ***магия*** в Tournament of warriors занимает более чем скромное место: вас ожидают лишь ***огненный шар Dorado*** и ***«фокусы» Izmir'a***. Зато в бою опасайтесь не только противника, но и внешних факторов. Бои происходят на **9-и аренах**, каждая из которых подготовила вам свои сюрпризы. На *Factory* вам угрожают удары тока вышедшего из строя оборудования, в *Laser Room* можно облучиться лазерными лучами, в *Wind Tunnel* опасайтесь смертоносных потоков воздуха, угрожающих «сдуть» вас с площадки, где проходит схватка. Вам придется сражаться на вагонетке, движущейся по подвесной дороге, в окружении действующих гейзеров и т.д.



О графике, честно говоря, даже упоминать не хочется. При выборе своего персонажа вы можете наслаждаться прекрасно прорисованными фигурами «файтеров». Но стоит им выйти на арену, откровенная нехватка полигонов (при определенном ракурсе часть тела попросту исчезает) производят крайне неприятное впечатление. Игра поддерживает 3dfx и Direct 3D, но это не спасает положения.

Подводя итоги, могу сказать, что, играя в Tournament of warriors, я начал понимать политику Capcom. Не обращая внимания на порицания критиков, она продолжает выпускать прекрасные двухмерные файтинги, которые по играбельности намного превосходят большинство современных 3D-проектов.

DEER HUNTER III
THE HUNT CONTINUES!

Богдана КОЗАЧЕНКО

С морского дна кричит охотник
О безвозвратности воды...
Б. Г

Сталкивались ли вы когда-нибудь с симуляторами охоты? Мне, например, раньше не приходилось. Этот жанр не пользуется слишком большой популярностью в СНГ, и мне очень быстро стало ясно почему. Однако в США первая версия *Deer Hunter* от *WizardWorks* долгое время уступала место в чартах бестселлеров разве что *StarCraft*'у и *Unreal*. Когда появился Deer Hunter 1, *Sierra Sports* и *Interplay* стали наперегонки занимать новую нишу в мире компьютерных игр, выпустив охотничьи симуляторы *Trophy Buck* и *Redneck Deer Hunting*. Но это история, сейчас речь пойдет о **Deer Hunter 2** (производство Wizard Works, выпуск *Sunstorm interactive*).

После недолгой инсталляции перед вами появится ***дерево*** с вырезанной самым варварским образом надписью «*Sunstorm interactive*». Затем камера плавно передвинется вправо, где томится в ожидании бравого охотника самая динамичная часть игры — ***экипировка***.

Для начала придется придумать охотнику какое-то имя и только затем приступать к выбору оружия. Всего в арсенале девять наименований: *44 Mag Revolver, 30-06 with Scope, Lever action .243, Pump Shotgan w/Buckshot* (да-да, он самый), *Semi-auto Shotgan w/slug, Long bow, Compound Bow, Crossbow и последний Blackopowder Rifle*. Если перевести на русский, несколько опростив, получится: 2 спортивных лука, 1 арбалет, 1 очень модный револьвер, а остальное — разновидности ружей, которые мало чем отличаются друг от друга. Выбрать можно только что-то одно.

Дальше — лучше: нужно взять необходимые для охоты на оленей ***предметы***. Всего их 13. Остановимся на самом интересном: например, вам предложат мочу оленя, употребив которую (наружно), охотник даст понять оленю-самцу, что на его территории появился соперник. Для полноты ощущений можно взять с собой рога — настоящие, ветвистые. Добавив к этому набору куртку, похожую на плащ-палатку «оленьего» цвета, и свисток, имитирующий голос животного, ваш охотник наверняка встретится с оленем. И безусловно, они станут достойными соперниками: развесистые рога охотника уничтожат в зародыше малейшее оленье подозрение в затеваемой подлости. Однако вам я не советую надеяться на скорую встречу с дичью. Помните, как там у Кортасара: «Надежда — эта шлюха в зеленом платье». Вот-вот. Здесь все то же, только униформа другая..

Еще вы можете взять с собой бинокль и «кошки» для того, чтобы лазить по деревьям, глушители для оружия, etc. Однако помните первое и единственное правило: все это ни на шаг не приблизит вас к успеху.

Выбирать местность нужно по карте, на ней отмечены 12 различных областей, где водятся олени (теоретически). Вначале выберите пригодное для охоты ***время*** — утреннее, дневное или вечернее. Затем определитесь с ***пунктом назначения*** — Woolford Mountain (WA), Levwis Butte (WA), Kentry Ridge (WA), Bedford (Mi), Mancelona (Mi), Mullet Lake (Mi), Austin (PA), Julian (PA), Irwin^s Crossreads (GA), Locust Grove (GA) и Oak Park (GA). В одной местности осень, в другой — зима, но суть одна и та же: нужно бродить по холмах и в лесах и искать, искать добычу. Как она выглядит, вы узнаете в предварительной учебной миссии: наряду с мишенями в этой безымянной местности есть целых два чучела животных, по которым нужно стрелять. Судя по всему, это вовсе не манекены, а настоящие памятники животным, истребленным лет этак 200 назад беспощадно коренными жителями.

На карте обозначен ***охотничий домик***. Но не думайте, что вас там ждет нечто интересное. Во-первых, для того, чтобы к нему добраться, понадобится примерно полтора часа реального времени, на протяжении которых нельзя ни на секунду отпускать кнопку «вперед». А во-вторых, домик все равно не открывается. Так что об отдыхе даже не мечтайте...

Все, что ***от вас требуется*** — бродить по бесконечным холмам и лесам, пустынным и нехоженым. Птиц нет, насекомых нет, оленей, зайцев и прочих тоже нет. Стволы деревьев пуленепробиваемые, по ним можно палить изо всех сил, но на стволах не остается никаких следов от пуль, а стрелы из лука или арбалета в этом случае попадают, наверное, прямиком в соседнее измерение. А олени — ну что олени! Где-то там, в дебрях американских лесов, они, конечно же, есть. Но инстинкт самосохранения заставляет их так хорошо прятаться, что для удачной охоты (в этом случае виртуальной) вам понадобится немало времени, которое могу посоветовать провести в настоящем лесу. Там хоть грибы водятся.

В общем, зачем эта игра появилась на свет, я, честно говоря, не знаю. Но, кажется, целевая аудитория игры, во-первых, люди, страдающие острой мизантропией с детства, во-вторых, маньяки, считающие своим долгом пройти любую новую игрушку, а также любители длительных прогулок среди однообразных пейзажей, дополненных необходимой долей облучения от монитора ПК.



Слава МАЙДАНЕК

Разработка: *Metropolis Software House, Topware Interactive*

Издатель: *1C*

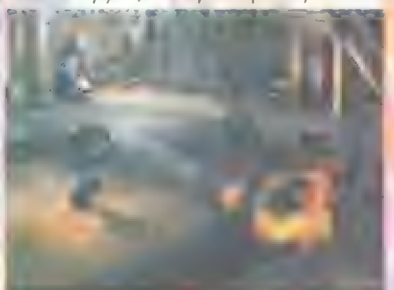
Локализация: *Snowball Productions.*

Жанр: *RPG/Тактическо-походовая стратегия.*

Чего хочет: *MIN: P166 с 3Dfx либо P200MMX без оного, 32 RAM, 260 MB на диске; OPTIM: PII (Celeron)+500 MB на диске.*

*Что делает правительство, если обрывается связь с городом? Особенно, если это город засекреченный? Правильно, поручает военным разобраться. А что делают военные? Особенно российские. Посылают спецгруппы, которые бесследно и бесславно исчезают. После таинственной гибели в городе боевого вертолета терпение военных лопается, и они ничтоже сумяшеся решают... разбомбить город. Нет города — нет проблемы. И 20 сентября 1998 г по **Горькому-17** наносят несколько авиаударов, руины оцепляют военные и объявляют их карантинной зоной. В течение 10 лет развалины никто не беспокоит, кроме, разве что, вездесущих мародеров.*

В 2008 г. в окрестностях города исчезает группа поляков, безуспешно притворявшихся туристами. На поиски «туристов» друзья из НАТО отправляют своих специалистов. Нужно ли говорить, что и те таинственно растворяются в лабиринтах хрущевских многоэтажек. 29 октября 2008 г. группу быстрого реагирования



Министерства по Чрезвычайным Ситуациям (МЧС) России без предварительного инструктажа десантируют в районе городского порта. Цель высадки сообщают только руководителю Николаю Селиванову: натовские соколы растерялись или перепугались настолько, что попросили русских отыскать заблудившихся шпионов и диверсантов ☺. С этого момента команда переходит в ваше распоряжение. Весьма колоритная команда, надо сказать. Позвольте отрекомендовать:

***Николай Селиванов** — майор, командир группы. Специальности: инженер-эколог, генетика. Профессии редкие и среди простых смертных, не говоря уже о профессиональных военных. Мало того, неоднократный лауреат премий разных международных природоохранных организаций. Русский.*

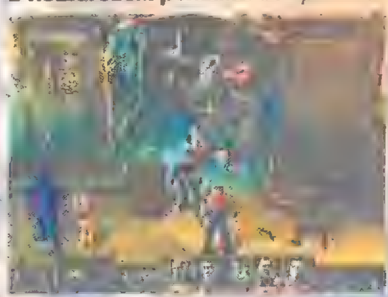
***Тарас Коврига** — украинец, уроженец Киева, землячок. В группе выполняет функции рэйнджера из РПГ. Вынослив, мастер на все руки, переводит с польского, немецкого и еще кучи разных языков. Кстати, в игре Тарас — пожалуй, самый тщательно продуманный персонаж. Именно его несдержанные саркастичные фразочки и задиристый характер значительно оживляют игровой процесс. Слабое место — меткость.*

***Юкко Хаахти** — эстонец, следователь. Добрейшая душа, прекрасный стрелок. Юкко немного стесняется своего акцента и искренне предан своим товарищам по оружию. С течением времени у него начинают сдавать нервы. Главный паникер в отряде.*

*По ходу дела к вам будут присоединяться различные **NPC**, так же, как и вы, пытающиеся выжить в безумном мире Горького-17. Это пенсионер, отставной военный, невротик Грачев; превра-тившийся в Медузу вахтер исторического музея («Эх, говорила мне бабушка — никогда не верь кацапу» — это Тарас прокомментирует его дальнейшие действия) и другие, не менее любопытные личности. Монстры же — явно плод нездорового воображения («Ну прямо чудо в перьях! Ненавижу!» — все тот же несдержанный Коврига). Кажется, поляки весьма хорошего мнения о способностях советской генной инженерии.*

Приятно согревает душу еле заметная схожесть игры с признанными хитами: Heroes'ами, Fallout'ом. Это и не удивительно, ведь, по сути, «Горький-17» — это смесь жанров (сами разработчики считают, что это — соединение sci-fi и horror). Началось все со стратегии, затем добавилась серьезная РПГ-часть, а лихой сюжет с опасностями привнес adventure.

*Например, система боев в «Горьком-17» схожа с Heroes'ами. Бой происходит **в пошаговом режиме**. Во время ва-*



шего хода доступное для перемещений персонажа пространство подсвечивается зеленым цветом. Вы можете вывести солдата на ударную позицию и выстрелить или, наоборот, перевести в укрытие и поставить в режим защиты. Нажатие правой кнопки грызуна переключает режимы идти/стрелять. Если вы стреляете (режим стрельбы), возможные секторы обстрела подсвечиваются красным цветом разной степени насыщенности. Чем ярче поле — тем сильнее будет ущерб, нанесенный врагу. Солдат выстрелить может один раз за ход, не считая возможности контратаки. Нападать на противника в «Горьком 17», как и в жизни, лучше всего со спины. При этом враг гарантированно получает на 4 HP ущерба больше, от атаки с фланга потери увеличатся на 2 HP. Поэтому не давайте монстрам заходить в тыл вашему отряду.

*Персонажи обладают **рядом характеристик**, хоть по меркам, скажем, Baldur's Gate весьма упрощенным. Здоровье определяет количество HP, перемещение — дистанцию передвижения бойца в режиме боя; удача показывает процентную вероятность нанесения*

двойного ущерба (как в Heroes'ах); меткость определяет, насколько точно стреляет ваш подопечный; показатель контратаки играет ту же роль, что и мораль в Heroes'ах, только теперь вы не будете атаковать два раза подряд, а всего лишь ответите на удар противника. Конечно, если вообще сможете контратаковать. Последний показатель — выдержка — определяет, сколько HP солдат теряет при ранении. Постепенно опыт персонажей растет, и с каждым новым уровнем вы будете увеличивать показатели на пять очков. Ребята прогрессируют быстро, и довольно скоро вы сможете косоглазого по первах Ковригу превротить в Клинта Иствуда, а субтильного эстонца — в Мистера Олимпия.

С помощью расположенных внизу экрана **иконок** можно заглянуть в инвентарь персонажа и передать предмет от одного бойца другому. Во время боя эти иконки работают только, если солдаты стоят рядом друг с другом. Также имеются иконки для перемещения предмета (если, например, Селиванов укрылся за ящиком и решил пройти вперед — не попадая под огонь, он сможет это сделать, двигая перед собой ящик), для быстрой смены оружия и для перевода персонажа в режим защиты. Последний доступен солдатам, не выстрелившим в течение хода. Ваш подчиненный встанет на одно колено, сгруппируется и, попав под огонь, получит лишь половину предназначенного ему ущерба.

Не задавайтесь целью найти где-нибудь проходилку. Как adventure «Горький 17» **нелинеен** (правда, только в эпизодах) — можно ходить-бродить сколько угодно, но потом все же выйти, например, к музею, как бы вам ни хотелось этого избе-



жать. Нелинейность нелинейностью, но от главных миссий вам не отвертеться. Перемещаясь по городу, вы будете находить разнообразные предметы, оружие и медикаменты и решать массу несложных квестов. Многие задания также имеют нелинейное решение. Если вы нашли заколоченный пролом в стене, совершенно не обязательно мчаться через весь город к сундуку, в котором остался лежать заветный ломик. Можно со спокойной душой отправить к пролому с топором Тараса — земляк все сделает в лучшем виде. Те же лом и топор вас выручат, если у кого-то в отряде закончатся патроны. Кстати, амуниция — настоящая ахиллесова пята вашей группы. Изначально у каждого солдата есть по две обоймы пуль к винтовке и пистолету, но это добро закончится очень быстро, а Горький-17 хоть и военный городок, складов с боеприпасами там, увы, нет. Спустя пять-шесть перестрелок каждый лежащий на пути сундук воспринимается как посылка от бабушки: хочется помедлить, не открывать, помечтать о том, что же лежит внутри. Потом вскрыть, рассовать пули и бинты по ранцам и вручить новую пушку достойнейшему (Ковриге ☺).

Отдельно хочется отметить потрясающую работу польских художников и ребят из Snowball productions, локализовавших игру для потребителей из постсоветского пространства. Напомню, изначально в польском варианте планировалось играть за натовцев, очередной раз спасающих мир от бешеной российской военной машины. К счастью (а вообще-то благодаря Snowball), к нам игра попала измененной. То есть была полностью переделана заставка, тщательно подобраны для озвучки актеры: за мужественного Селиванова говорит не кто-нибудь, а Ярославцев-Бессмертный-Горец, а разболтанный говорок Ковриги имитирует Бивис-Баттхед русского MTV. Что говорить, изменились стиль, дух и атмосфера игры.

А ведь за этот же проект, но уже рассчитанный на американских Бивисов и Баттхедов, ухватились такие гранды, как Monolith и Interplay. Конечно, там нет ни Селиванова, ни Юкко, и уж тем более «нашенского» Ковриги. Даже название другое. Там оно звучит как **«Odium»** — **«Ненависть»**. А научно-фантастический колорит игры, замешанный на ужастике и натянутых нервах, заменили на стрельбу с перебежками. Зарубежные коллеги не скрывают свой девиз: «Ненависть, замешанная на отвращении». Ну, дело вкуса, конечно, кто хочет трупов — пусть ищет Odium.

Работа же художников, создававших разрушенные дома и улицы Горького-17, безукоризненна. Дух отчуждения и запустения покруче, чем в Fallout'е. Таких тщательно продуманных background'ов еще не было, пожалуй, ни в одной игре. До мелочей прорисовано абсолютно все: дома, брошенные автомобили, заборы, сухие деревья, вывески на магазинах, опавшие листья, канализационные люки, трубы, битые кирпичи — все. Другое дело, что не всегда городские пейзажи выглядят соответственно. Если верить заставке (разбитые дороги, бараки, склады), городок весьма за-



холустный. Вы когда-нибудь видели Grand Hotel в захолустном городке? Я то же. Шикарнейший исторический музей тоже реализма не прибавляет, но эти мелочи сглаживаются, повторюсь, отличной работой художников.

Диагноз следующий: один из самых качественных и увлекательных в последнее время проектов. Игра оставляет приятное чувство гордости за мастеров Восточной Европы, создающих не только оригинальные, интересные, но теперь и внешне симпатичные игры.

Редакция благодарит фирму **«СОФТПРОМ»** (info@softprom.kiev.ua, http//www.softprom.kiev.ua) за оказанную помощь в подготовке материала

По общему архитектурному стилю Вы можете догадаться, кто застраивал этот квартал. Конечно, они работают медленно. Зато каждое здание, вышедшее из под мастерков их работников, — законченный шедевр.

Евгений КУЛИКОВ



Blizzard Entertainment сегодня — одна из самых известных компаний мира, выпускающих игры. А началось все еще в 1990 году, когда *Аллен Эдхам* (Allen Adham) и *Майкл Моргейм* (Michael Morhaime) основали фирму под названием ***Silicon&Synapse***. Первые их игры были ориентированы на все популярные в то время игровые платформы: PC, Macintosh, Sega Genesis и Super Nintendo. Первые же игры Silicon&Synapse создали фирме имя. Вспомним ***Rock'n Roll Racing***, аркадные гонки, в которых нам предоставлялась возможность поездить по 96-и трассам на шести разных планетах, на большом количестве машин и апгрейдов — и все это под очень популярный в то время Rock'n Roll, за который, кстати, игра получила титул «Лучший звук'94». В это же время вышли две аркады ***The Lost Vikings***, где вам нужно было управлять тремя викингами (у каждого из них были свои уникальные способности) и ***Blackthorne*** (ответ Silicon&Synapse на *Prince of Persia*), которые стали одними из лучших видеоигр и лучшими играми для SNES. Появился еще и ***The Death and Return of Superman***, и его тоже ждал успех, хотя и не такой, как предыдущие игры.

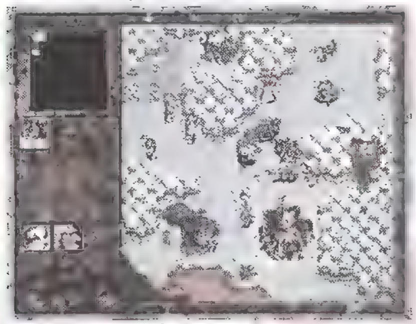
В 1994 году компания меняет название и теперь именуется *Blizzard Entertainment*. С этого момента и начинается ее необыкновенный рост. В этом же году вышла ***Warcraft: Orcs and Humans***, побившая все рекорды по продажам в 94 году и ставшая лучшей стратегией'95. Blizzard'овцы поняли, что противостояние орков и людей — настоящая золотая жила и уже в 1996 выпустили ***Warcraft II: Tides of Darkness***. Игрушка расходится за очень короткий срок тиражом более 2 миллионов экземпляров. Эта игра получает все возможные титулы, в том числе титулы лучшей игры года и лучшей on-line игры. Но что же изменилось по сравнению с первым Warcraft'ом? Да, вообще-то, ничего. Разве что игра подверглось разным усовершенствованиям и доработкам, а так все осталось, как было. Но тут на арену выходит *Westwood* со своим *Command&Conquer*, и это несколько пошатнуло позиции Blizzard'а в жанре RTS. Желая спасти положение, Blizzard в этом же '96 выпускает ***Warcraft II: Beyond the Dark Portal*** — дополнение к Tides of Darkness, ставшее лучшим игровым дополнением года. На этом серия Warcraft как будто заканчивается, выпускаются разве что ***Warcraft: Battlechest***. В действительности же, работа над Warcraft прекратилась, как я сказал, только «как будто». Начиная с 1998 года в полной секретности Blizzard'овцы разрабатывали третий Warcraft и обещают его выпустить в конце 2000. Blizzard хочет добиться, чтобы, по уже сложившейся традиции, *Warcraft III* стал лучшей игрой года. Но так как для простой RTS это уже почти нереально, они решили изобрести совершенно новый жанр — *RPS* (Role-Playing Strategy). В октябрьском выпуске «Моего игрового компьютера» мы уже рассказывали подробно об этом нашим постоянным читателям.



Однако вернемся немного назад, точнее в 1997 год. Не успели поклонники Blizzard'овских игр отдохнуть от Warcraft'а, как в январе выходит, как вы уже, наверно, догадались, сам ***Diablo***. Если попробовать перечислить все титулы, выпавшие на долю этой игры, понадобится намного больше места, чем занимает вся эта статья. Процитирую только несколько высказываний западных компьютерных обозрений: «Diablo — прекрасный пример игры, которая переступила границы своего жанра», «Легче бросить курить, чем перестать играть в эту игру» — *Computer Gaming World*, «Diablo — просто лучшая из когда-либо выходивших игр» — Boot. И ведь действительно, Diablo — всего лишь аркадная RPG с незамысловатым сюжетом, но как она затягивала нас в игру до поздней ночи (помню, сам говорил, что еще одну комнатку почищу и выключаю, а там находил дверь в следующую, и так далее ☺). Одни говорят, что Diablo был популярен из-за хорошей повторной играбельности, так как можно было проходить игру до бесконечности. Другие утверждают, что успех заключался в хорошей графике — такая прорисовка в те времена двухмерно-

сти была в диковинку. Третьи убеждены в том, что... в общем, у всех свое мнение, а Diablo многим запомнится как первая по-настоящему классная RPG'шка.

Следующей подобной игрой Blizzard обещает сделать *Diablo II*. Думаю, так оно и будет, если компания воплотит все свои обещания в жизнь. Вопрос только, когда. По официальной информации, в первом квартале следующего года. Ну, а нам остается только ждать и надеяться.



А пока, еще немного из прошлого. Наступает март следующего года, то есть 1998. И что вы думаете — Blizzard снова выпускает суперхит! Его название ***StarCraft***. Снова RTS, и снова отовсюду сыплются похвалы и всевозможные награды. Как говорят сами Blizzard'овцы, StarCraft был их самым тяжелым проектом и третьим по продаже после Warcraft II: Tides of Darkness и Diablo. StarCraft'а продали более 1,5 миллионов копий (хотя копии, реализованные нашими пиратами, они не учли ☺). Для сравнения скажу: тираж *BattleZone* — 73 тысячи, а вообще, очень прибыльной считается игра, которая нашла 250 тысяч почитателей. Почему же StarCraft стал таким популярным? Его возможности были намного больше, чем Warcraft'а II, да и всех существующих на то время стратегий. Я думаю, что даже свежеиспеченный *Command&Conquer: Tiberian Sun* не сможет потеснить StarCraft. Что же в нем такого новенького? Ну, это, конечно же, три абсолютно разные расы, у которых почти совершенное соотношение сил (ну, почти совершенное ☺). Это, конечно, интересный кампайн и постоянное поступление фирменных карт. Повторилась история с первым Warcraft'ом — Blizzard вытеснил все остальные стратегии. Поэтому add-on не заставил себя ждать, в этом же 1998 году выходит ***StarCraft: Brood War***, ставший сразу лучшим дополнением года.

Если присмотреться повнимательней, можно заметить, что на популярность Blizzard'овских игр повлиял и еще один очень важный факт — мультиплейер. Если с такой стратегией, как StarCraft, все понятно (нельзя же всю жизнь издеваться над компьютерным «супер-интеллектом» ☺), то посмотрите на тот же Diablo. Вы когда-нибудь видели, чтоб RPG предлагала такой набор многопользовательской игры? Правильно, не видели. А ведь некоторые люди считают, что игра без мультиплейера — это издевательство над самим собой. *А Fallout 2* — когда я его проходил, думал, что эта игра лучше, чем Diablo. Но когда он был пройден мною раз-второй, начинать опять мне уже не хотелось. А все потому, что нельзя доказать другим — твой герой лучше. Надеюсь, в третьем Fallout'е эта ошибка будет исправлена... Но мы тут говорим не о Fallout, а о Blizzard, точнее о мультиплейере в его играх. Наибольшая гордость компании — их игровой сервер ***Battle.net***. Да, тут есть, чем гордиться: количество посетителей уже давно перевалило за десять миллионов человек. К тому же, на сайте Blizzard'а постоянно появляются разные примочки, типа поиска знакомых на Battle.net без запущенной игры и так далее.

Да, думаю, Blizzard сейчас — одна из самых популярных компаний, выпускающих действительно хорошие продукты на рынок компьютерных игр. Сможете ли вы назвать другого производителя, который бы так задавал моду и правила для продолжателей жанра? Ведь после того же Diablo уже вышли десятки RPG'шек, и лишь некоторые из них можно назвать не клонами, а самостоятельным продуктом. А некоторые производители даже и не стараются в чем-то стать оригинальными, а просто копируют этот великий продукт Blizzard'а.

Вы попробуйте написать слово «Blizzard» на каком-нибудь поисковике. Даже самый вшивенький из них выдаст сотни тысяч попаданий. А в Интернете вы можете найти как просто фановские сайты, посвященные играм Blizzard, так и огромные проекты, рассказывающие историю этой компании, собрания всех статей, заявлений и интервью о ней и ее играх.

Все-таки Blizzard — это уникальная компания, выпустившая революционные продукты, перевернувшие отношение людей к компьютерным играм. Сравниться с ней может разве что *ID Software* со своим *Doom*'ом и *Quack*'ом, заставившими в свое время хорошо потрудиться телефонные линии Америки. Но после ухода Джона Ромеро ID Software, можно сказать, умер. Сегодня же достойными противниками — хотя нет, они работают в разных направлениях — поэтому скажу, коллегами Blizzard'а, можно считать *EA* с ее дивизионом *EA Sports* и *3DO* с дивизионом *New World Computing*. Первый завоевал популярность бла-

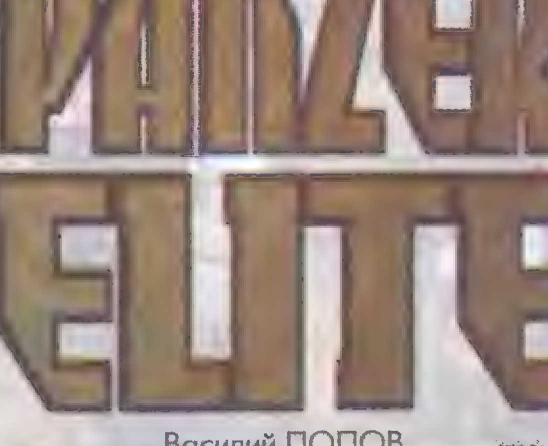


годаря удачным сериям *NBA*, *FIFA* и *NHL*. А второй — игровому миру стратегии *Heroes of Might & Magic* и ролевика *Might & Magic*.

И напоследок — немного интересной и, возможно, несколько печальной информации. Думаю, об этом знают не все: сейчас Blizzard Entertainment уже не самостоятельная компания. Относительно недавно она была продана в пользование ***Havas Interactive***, который в свою очередь является дивизионом парижского ***Havas SA***. Еще больший прикол то, что Havas SA то же не самостоятельная компания, а всего лишь филиал ***Vivendi SA***. Вот такие дела. Но, во всяком случае, сто тридцать сотрудников Blizzard'а как работали, так и работают и, похоже, ничего страшного не произошло. Diablo II понемногу подходит к релизу, Warcraft III обрастает все более интересными подробностями. Представьте, а вдруг они уже год ведут работы над вторым StarCraft'ом...

Удачи!

А вот за этими скромными воротами — ни много ни мало, танковый полигон. Мы сумели договориться с его охраной, и вы можете зайти внутрь и посидеть за рычагами настоящих Пантер и Абрамсов.



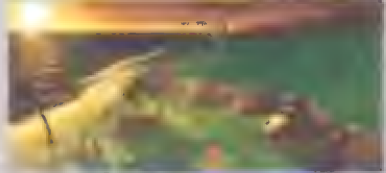
Panzer Elite

Василий ПОПОВ

Северная Италия.
Зима 1943 года.

... Уже третьи сутки колонна находилась в пути. Трое суток бесконечной тряски и петляния по засыпанным снегом предгорьям Итальянских Альп. Трое суток без сна и горячей пищи. Они обходили стороной каждый населенный пункт, как загнанные звери, прятались от человеческого взгляда. Но был приказ, и его следовало выполнить любой ценой... Луч танкового прожектора хаотично метался, выхватывая из темноты покрытые снегом холмы, одинокие голые деревья, гигантские валуны, черные проплешины на белом снегу... Чужая, враждебная страна. Тело автоматически выполняет нужные операции, в то время как мозг поглощен игрой света. Это состояние всегда помогало ему переносить томительные часы ночных маршей. Полностью погруженный в себя, он не сразу понял, что произошло. Справа от него стрелок-радист в одночасье выдохнул весь свой богатый запас нецензурной брани и с силой нажал на гашетку пулемета. Неестественно сильный удар заставил машину содрогнуться. До сих пор молчавший эфир вдруг наполнился криками ужаса и отдаваемыми резким голосом командами, которе никто не слушал. В этот момент мощный взрыв сорвал левую гусеницу, и танк развернуло на месте. До знакомства с ***Panzer Elite*** *(разработчик — Wing Simulations; издатель — Psygnosis) я не причислял себя к любителям* ***танковых симуляторов****. Ведь само название этого жанра компьютерных игр подразумевает имитацию реального управления этой машиной. Однако прежние танковые симуляторы не производили на меня большого впечатления — их правдоподобие обычно «тянуло» где-то на «три с плюсом».*

Нет, хорошие игры были, но вот что я хочу вам сказать, уважаемые геймеры: тот, кто не играл в Panzer Elite, просто не может даже представить себе, что такое танк в условиях реального боя. (Конечно, речь не идет о настоящих танкистах, они-то знают все, что требуется, без всяких симуляторов.) В плане реалистичности произведение Wing Simulations оставило далеко позади всех своих предшественников. А ведь именно реалистичность, на мой взгляд, является основным преимуществом любого симулятора. Правда, не исключено, что именно эта черта отпугнет от игры многих игроков — большинство людей играет в игры для развлечения и отдыха, а вовсе не из желания целиком и полно-



стью отождествившись с героем, переносить все свалившиеся на его героическую голову трудности и невзгоды.

Действие игры происходит на Западном фронте во время Второй Мировой войны. Вам предлагается стать **командиром танкового взвода немецкой или американской армии** *и участвовать в боевых операциях в Нормандии, Италии и Северной Африке. Предусмотрено три режима игры:* **Instant Action***, как понятно из названия, больше всего подойдет для самых нетерпеливых и постоянно рвущихся в бой. В стартовом меню вам предложат задать количество противников и союзников, выбрать марку вашей машины и машины врага. После этого вы окажетесь на окраине абстрактной деревушки под обстрелом вражеских пушек, с одной-единственной простой и понятной целью — убить всех. Можно устроить танковую дуэль или бой «стенка на стенку». В зависимости от вашего желания, в бою, помимо танков, может участвовать пехота, которая представляет собой отнюдь не «мальчиков для битья». Пехотинцы вооружены противотанковыми ружьями и довольно умело ими пользуются, так что не стоит их недооценивать. Короче говоря, в этом режиме вы можете задать любые установки и тем самым определить уровень сложности игры.*

Следующий режим — **Single Scenario***. В нем вам предложат тридцать миссий, которые охватывают временной отрезок с 1942 по 1945 год. В нем именно от времени и места конкретного боевого действия будет зависеть характер выполняемых танкистом заданий.*

И, наконец, **Campaing***. Если вы выберете этот режим, вам придется стать настоящим отцом-командиром для своих виртуальных подчиненных. Помимо руководства действиями взвода во время сражения, в ваши обязанности будет входить распределение между машинами*

топлива, боеприпасов, а также подбор экипажа для каждого танка. Перед началом игры, в двух последних режимах, вам предложат подробно ознакомиться с техническими данными каждой машины и с членами экипажей танков, определят основные и второстепенные цели предстоящего задания, познакомят с метеосводкой и данными разведки, одним словом, разъяснят



все, что касается передвижений сил противника.

Всего в игре представлены 12 моделей германских танков — Panzer IIIH, Panzer IIIJ, Panzer IIIN, Panzer IVE, Panzer IVF2, Panzer IVH, Panzer IVJ, Пантера D, Пантера A, Пантера G, обе модели Тигров и 10 американских — M5A1 Stuart, M4 Sherman, M4A1 Sherman, M4A2 Sherman, M4A2(76)w Sherman, M4A3 Sherman в двух вариантах, M4A3(76)w Sherman, M4A3E2 «Jumbo». В вашем взводе будет четыре машины, если вы играете за немцев, и пять — если предпочтете сторону союзников. В некоторых миссиях, помимо бронетехники, будут участвовать пехота и авиация, управляемые AI. Причем играя за американцев, вы будете чаще получать подобного рода поддержку. По заявлениям разработчиков, это было сделано для большей сбалансированности миссий. Ведь всем любителям истории должно быть известно, что немецкие танки во всем превосходили технику союзников. Эту же ситуацию мы наблюдаем и в игре.

В Panzer Elite был использован абсолютно новый 3D «движок», позволяющий добиваться очень высокой степени реалистичности. Местность полностью интерактивна. Вы можете сравнять с землей (расстрелять или раздавить) любое здание или дерево, «намотать на гусеницы» целый взвод вражеской пехоты. От взрывов снарядов в земле остаются дымящиеся воронки, которые пехотинцы часто пытаются использовать в качестве окопов. Очень красиво сделаны световые эффекты: вы ни за что не спутаете бездонное небо Сахары и свинцовые тучи, нависшие над Нормандией. Разрушить каменный дом заметно труднее, чем деревянную будку. Скорость танка и звуки, издаваемые им при движении, зависят от типа местности, по которой он перемещается. Повреждения техники также очень реалистичны. Каждый раз танк горит и взрывается по-разному. При этом пробить лобовую броню намного труднее, чем любую другую часть корпуса. В игре присутствует вид от первого и от третьего лица. Вы можете наблюдать окрестности через узкие бойницы, сидя внутри танка или высунувшись по пояс из башенного люка; при этом вам придется прочувствовать на себе все неровности рельефа. При движении по крутому склону танк может перевернуться.

Вы не олицетворяете собой весь экипаж вашей боевой машины. Вы — командир и, следовательно, ваша задача только отдавать приказы. Причем подчиненные реагируют на них быстро, часто не задумываясь о последствиях. К примеру, если во время марша по пустыне вы вдруг отдадите команду «огонь», башня может развернуться на 180 градусов и всадить снаряд в ближайшего союзника. Все команды, которые вы



отдаете экипажу, пишутся в нижней части экрана, что служит эквивалентом рации. Машины вашего взвода могут выполнять простейшие приказы: двигаться за командиром, развернуться в линию, построиться справа или слева от вашей машины. Однако во время боя каждый действует сам по себе, не слушаясь никаких приказов. Да и вам, поверьте, будет не до того. Сражения в Panzer Elite очень сложны и требуют от игрока точности, скорости и знания клавиатуры (управлять мышкой в бою крайне неудобно, хотя вам предоставляется такая возможность). Как вам, наверное, известно, танки Второй Мировой не были оборудованы гироскопами. Стремившиеся к максимальной реалистичности разработчики это учли. Следовательно, прицельный выстрел возможен только после остановки. К тому же танк может перегреться и потерять управление, превратившись в неподвижную мишень в самом разгаре боя. Противотанковые рвы, узкие канавы, застилающий



глаза дым от взрывов и пожаров — ко всему этому вы должны быть готовы, вступая в сражение.

Игра поддерживает разрешения 640x480, 800x600 и 1024x768 и нуждается в 3D-акселераторе. Минимальные системные требования — Pentium166 MMX, 32 Mb RAM, 2-х скоростной CD-ROM. Так написано на коробке, но верить этому нельзя. Обладатели компьютеров с такими системными требованиями смогут только посмотреть короткий стартовый мультик, прослушать брифинг, а потом долго ругаться по поводу ужасного «торможения» программы. Pentium II, обязательно 3D-ускоритель, 64 Mb RAM — вот тот минимум, который необходим для нормальной игры.

Несомненно, Panzer Elite придется по душе большинству поклонников танковых симуляторов.

А вот в этом здании, выходящем окнами на почтовую площадь, вы сможете встретить гостей со всего мира. И не только встретить, но и поиграть с ними в суперхит Heroes III.

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC

Воланд-младший aka volandjr

Предисловие

Итак, ты — первый парень на деревне... Твои рейтинги в одиночной игре стремятся к 500, в хотсите и по локалке на работе ты гоняешь своих коллег-приятелей, как Фрекен Бок Карлсона в мультике, в общем, ужас, летящий на крыльях ночи, да и только.

Но что-то не так. Скачивание из Internet'а новых карт, создание своих собственных, рандомизированная карта в *Armageddon's Blade* — все это уже не радует... Играть с компьютером — сама мысль противна, любимые маневры, приемы и хитрости друзей ты изучил досконально, и предложение «Сгонять в Героев по локалке» ничего, кроме зевоты не вызывает. И тут на помощь приходит Великий и Могучий Internet. Сегодня я расскажу, как с помощью Всемирной сети получить максимум удовольствия при игре в Heroes III.

Вариантов два:

- Играть через TCP/IP протокол.
- Использовать многопользовательские игровые системы — *Mplayer.com, Heat.net b MSN Gaming Zone*, одна из которых, а именно ***Microsoft Network Gaming Zone***, и будет освещена в этой статье.

Игра через TCP/IP

Вначале — о технике.

Один из партнеров берет на себя роль Host'а, появляется окошко, где предлагают как-то обозвать игру и ввести при необходимости пароль.

Вверху при этом висит надпись:

Your IP address: такой-то. Вообще-то IP адрес можно узнать и раньше — в меню Windows выбираете *Пуск — Выполнить* и набираете команду *winipcfg* — среди прочих сведений она (как ни странно ☺) печатает и IP address. Не забудьте дать этот адрес своим партнерам по игре.

Оппоненты, соответственно, становятся Join'ерами. Для этого надо нажать третью кнопку — поиск хоста. Ввести, где просят, IP address host'а, пароль, если был задан, и — выбирайте найденную игру и нажимайте кнопку Join.

Надо отметить, что роль Host'а лучше выполнять наиболее мощному компьютеру, обладающему (и это, пожалуй, главное) самой надежной связью с Internet'ом.

Затем Host выбирает карту и запускает игру.

Плюсы:

- игра поддерживает до восьми человек;
- никто ни за кем не подглядывает (случаи читерства отметаем сразу).

Минусы:

- партнеры у вас все те же;
- нужен доступ в Internet (а он денег стоит);
- в случае плохой связи хоть у одного из участников игра превращается в пытку (да еще и затянутую во времени).

Игра в многопользовательских системах

В Heroes III встроено три таких системы, но я напишу только об одной — ***Microsoft Network Gaming Zone*** (зарегистрирован я во всех трех, но использую эту — она была первой, в которую я вступил, и пошло-поехало...

Итак, приступаем к самой интересной части обзора...

Давайте зарегистрируемся! (Бесплатно-то — да завсегда! ☺

Выбираем в multiplayer'е кнопочку *Online Services — MSN Gaming Zone.*

Загружается сайт **http://www.zone.com** и вас просят зарегистрироваться (вариант — просто загружается главная страничка сайта, тогда надо выбрать баннер (он слева под желтой New to the Zone? строкой) **New to the Zone? Free signup!**

Жмем на free signup, открывается следующее окно — **MSN Gaming Zone signup**.

Краткое содержание окна:

Если Вы уже зарегистрированы на Zone, но переселились за другой компьютер — Вам сюда **http://www.zone.com/Secure/signup_install.asp?hidreferer=http://www.zone.com/default.asp&scheme=00** — маленький download

Если Вам меньше 13, жмите сюда — **http://www.zone.com/default.asp** (не стоит).

Если Вы абсолютный новичок, Вам сюда — жмите **Start** и вас попросят:

Введите Ваше имя на Zone

Введите Ваш E-mail (вы будете смеяться, но Microsoft потом пришлет Вам на него кучу спама ☺)

Маленький download

Если передумали регистрироваться — Вам сюда: **http://www.zone.com/default.asp** (хе-хе, туда же, куда и 12-тилетних).

Я буду рассматривать только третий вариант — Вы новичок и регистрируетесь впервые. Во всех других случаях Вы уже имели дело с Zone и разберетесь сами.

Жмите Start.

Вас приветствует новое окно! Регистрация на Zone — **шаг 1 из 3.**

Продолжаем разговор, короче...

Все содержание этого окна сводится к просьбе выбрать себе уникальное имя и пароль.

Имя — состоит из букв (ну-ка, догадайтесь, каких? Правильно, латинских, цифр и знака подчеркивания. Начинаться может ТОЛЬКО!!! с букв или знака подчеркивания, в длину — не более 15 символов.

Пароль — буквы, цифры, подчеркивание.

Если хотите, есть опция подбора случайного имени — кстати, выдает имена, благозвучные даже на русском ☺ — **Signup_SelectName.asp?scheme=00&hidReferer=http://www.zone.com/default.asp**

Top of Form 1

Create Zone Name

Имя

Create Password

Пароль

Continue

Жмем Continue — то бишь продолжить...

Если такие же, как у Вас, имя или пароль уже есть, Вам ненавязчиво

предложат воспользоваться подбором случайного имени — впрочем, можете изощряться до посинения, вводя всевозможные свои варианты — разных там Archangel'ов, Black_Dragon'ов — все геройские имена уже заняты, хе-хе...

Итак, первый этап пройден — переходим ко второму...

Шаг 2 из 3

Введите Ваш E-mail, где просят, и нажмите *Continue*. Также можете поставить галочку, и Вам будут присылать информацию о турнирах И ЦЕЛУЮ КУЧУ СПАМА ☺ — спам, кстати, пришлют в любом случае, мотивируя это тем, что, мол, Zone для вас бесплатна, поэтому...

Top of Form 1

Bottom of Form 1

Yes, please send me the Zone newsletter and special event and tournament announcements

Top of Form 1

Bottom of Form 1

E-mail

E@mail.ru | Continue | ☑

Yes, please send me the Zone newsletter and special event and tournament announcements

Там есть еще рассуждения, что если Вам еще нет 18, Вы не имеете права оставлять свой E-mail чужим дядям, а только E-mail мамы, папы или бабушки, и, если Вы сирота ☺ , просят ничего не вводить. Я сразу ввел свой E-mail, и что будет, если пропустить это поле, не знаю и знать не хочу (и Вам советую ☺).

Если Вы не прокололись и на этом этапе ☺) вам предлагают шаг 3.

Шаг 3 из 3 — маленький download

Просто жмите Start download, мой вам совет!

Top of Form 1

Start Download

На следующем экране Вам предложат интересную игру — в квадратике слева должен появиться символ масти «пики»

Если появился — жмите.

Click here when you see the Spade

Не появился через 5 минут — жмите **javascript:OpenWindow('/zzzz/HFrame.asp?game=zzzz&topic=10240','help'**

Появится Help. Лучшее, что Вы можете в этом случае сделать — это написать на Zone письмо с подробным объяснением проблем. Если с английским туго — пишите мне (адрес внизу).

Все загрузилось? Даже не верится... Нет, точно, все? ☺

Поздравляю!

Вы вошли в миллионные ряды мемберов MSN Gaming Zone. Теперь у Вас два варианта — сразу начать играть **Javascript: HBLogin (false)** или сначала посмотреть объяснялку — что к чему — **http://www.zone.com/tutorial/tutorial_1of15.asp?scheme=00&hidReferer=http://www.zone.com/default.asp**

В любом случае, в конце концов, Вам предложат ввести свое имя и пароль, и Вы окажетесь на главной странице, но уже не как гость, а как хозяин ☺.

У Вас также появится окошко **Zonefriends** — милая вещичка, но бесполезная, имхо. Можно слать короткие сообщения людям, находящимся на Zone, — но только по-английски или translit'om. Имхо, ICQ лучше.

Теперь главное — решить, во что будете играть.

В Heroes III? Да, отличный выбор...☺

Turn-based strategies не требуют от вашего коннекта невозможного — отсутствие timeout errors — и только.

Итак, прежде чем играть — надо сначала найти, верно?

Слева в столбик перечислены жанры игр. Выбираем Strategy. Ищем милых сердцу Heroes III или HIII (AB). Находим и кликаем на названии.

Попадаем на страничку Героев.

Здесь 9 **игровых комнат**. Обычно все игроют в ***Training Grounds*** (Easy).

Кликайте на названии приглянувшейся комнаты — помните, чем больше в ней народу — тем выше ваши шансы найти оппонента! ☺



Коннектитесь к серверу и попадаете в «предбанник» (lobby).

Здесь Вы можете посидеть в чате, можете вступить в игру, можете сами начать игру. По порядку.

С **чатом**, по-моему, все ясно. Пишете сообщения — читаете — отвечаете..

Справа можно увидеть ники игроков, которые присутствуют в данной комнате.

Разделы:

Всего игроков — #
Вы, любимый
Друзья — #
Список друзей
Просто смотрят (вуайеристы ☺ — #)
Список
Ожидающие — #
Список
Играющие — #
Список

Всего игроков — ну, с этим все ясно.

Вы, любимый — вроде тоже.

Друзья.

Здесь — небольшое лирическое отступление.

Вы можете кликнуть левой кнопкой на имени любого игрока и увидите *latency* — время, за которое связывается Ваш компьютер с компьютером другого игрока — проще говоря — время передачи данных.

Можете кликнуть по имени и левой кнопкой мыши — всплывает небольшая менюшка:

- **послать ZoneMessage** — с этим все ясно — набираете, жмете кнопочку Send (кстати, когда ZM придет Вам, Вы можете ответить отправителю: набрать текст и нажать *Reply*, либо пригласить собеседника в чат — как Вы уже, должно быть, догадались, кнопка *Chat*). Объем ZM ограничен размером экрана сообщения;
- посмотреть информацию об игроке (зачем это нужно — не знаю, все равно практически никакой информации там нет);
- включить в Zonefriends — имя игрока появится у Вас во вкладке Zonefriends;
- игнорировать — имя в списке зачеркивается, Вы никогда не получите ZM от этого человека.

Последние два пункта можно отменять.

Друзья — если Вы пометили кого-то как *Zonefriend*'а, он теперь всегда будет в этом списке (пока Вы сами не отмените эту опцию).

Люди, которые «просто смотрят» — тот, кто еще не присоединился ни к одной игре (не сидит ни за каким столом) — возможно, обсуждают что-то в чате или просто вошли в Zone и пошли куда-то погулять.

Ожидающие:

- люди, которые сидят за столом и обсуждают условия предстоящей игры;
- люди, которые играют, но воспользовались советом #1 (см. ниже).

Играющие — без комментариев.

Над окошком чата — окно **игровых столов**. Их по 51 в каждой комнате.

Столы, в зависимости от состояния игры на них, бывают:

- *Желтые* — пустые;
- *Голубые* — Host уже сидит за столом, Вы можете присоединиться;
- *Серые* — все места заняты, игра уже началась или вот-вот начнется;
- *Черный* — Ваш стол.

Животрепещущий вопрос — а как начать играть?

Способов два.

Самому стать Host'ом.

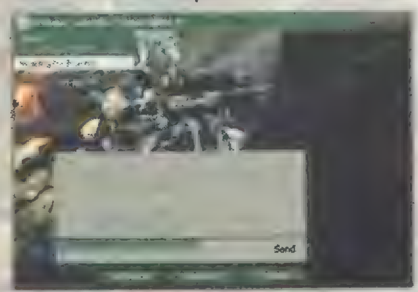
Для этого надо нажать на желтый (пустой) стол.

Теперь вы — главный в этой игре (только не забывайте, что это игра и все делается по взаимному согласию. Внимание! Host обязательно должен иметь диск Heroes III! Или отучить Н3 от сидюка

Другой вариант начала игры — *присоединиться к игре, созданной кем-то еще.*

В этом и заключается вся прелесть игры на Zone — Вы можете каждый раз играть с разными людьми!!!

Чтобы вступить игру, нажмите на голубой кружок стола уже созданной игры. Если вы видите замочек рядом с номером стола — игра запаролирована, внимательно читайте инфо — может быть, это



даст Вам ключ к вступлению в игру. Сев за стол, Вы видите следующую картину:

Очень похоже на lobby, не так ли?

Вверху — номер стола, название игры. Ниже — статус (ожидание игроков, полная игра, игра началась). Еще чуть ниже — описание игры. Справа — имена игроков — Host'a и Join'ов. Слева — чат, в котором оговариваются условия игры.

Внимание! В чате lobby и за столом вы можете использовать кириллицу — но практически это можно применять только, когда все за столом имеют русскую раскладку клавиатуры (подумайте о психическом здоровье остальных — они увидят на экране абракадабру, а американцы (хе-хе) вполне могут потащить компьютер в ремонт — в остальных случаях это — дурной тон).

Кнопка settings:

Вы можете ввести *имя игры* — game name. Вы можете ввести *описание игры* (более расширенное имя) — показывается другим игрокам, когда они нажимают синенькую кнопочку «Info» над кружком Вашего стола — game description. Вы тоже можете посмотреть информацию об играх, созданных другими людьми. Также можете *ограничить количество игроков* в Вашей игре — от 2 до 4.

Вы можете ввести *пароль*, если ждете друга или не желаете, чтобы упрямые новички лезли к Вам играть, а остальным в описании игры оговорить *условия присоединения* (например, послать ZoneMessage), и при выполнении этих условий Вы даете игрокам пароль.

Когда договоренность достигнута, Host нажимает *Launch — Пуск* и игра начинается! Если договоренность не достигнута, Вы всегда можете выйти из игры — *Leave* — Уйти.

Картинка стола представлена для Host'a — у Join'ов кнопок Launch и Settings нет. Кстати, если Вы — Host, Вы всегда можете *выкинуть* неприятного Вам игрока. Для этого нажмите левой кнопкой на его нике — там появилась еще одна строка — boost — выкинуть.

Когда игра началась

Дождитесь всех игроков, которые сидели за столом, — помните, в Heroes III на Zone (да и вообще в multiplayer'е играют только ТЕРПЕЛИВЫЕ люди!)

Вы увидите стандартный начальный экран multiplayer'a.

Справа вверху — чат, внизу — список игроков, благополучно связавшихся друг с другом.

Если Вы — Host, *выбирайте карту*, если нет — помогайте Host'у дружным улюлюканьем ☺. После выбора карты каждый выбирает себе вид замка, героя и бонус, причем, если Вы — Host, Вы можете менять игроков местами.

Когда все споры утихли и все игроки договорились, Host нажимает кнопочку *begin*. У него загружается карта, и он пересылает информацию остальным, входит в игру, ждет других игроков, и — вперед!

В игре Вы можете пользоваться встроенным чатом — нажмите *Tab*, введите сообщение и нажмите Enter. Tolko translit!

LET THE GAME BEGIN!!!

Несколько полезных советов. Вы можете *одновременно играть в Heroes III и заниматься любым другим делом на ком-*

пьютере. Для этого настройте параметры экрана как 1024x768, 16 bit и во время игры нажмите клавишу F4. Теперь Герои идут у Вас в окне!

Вступите в какую-нибудь **лигу** Heroes III. Самой известной на Zone является ***Simyar*** — **http:// www.simyar.com**.

Если Вы не вступите, Вам трудно будет найти достойного (и честного!) соперника. Все игры не в зачет каких-либо турниров или лиг определяются как Fun game — игра для удовольствия.

После каждого хода *записывайте игру*! Эти saves — ваше единственное доказательство! Плюс — если Вы играете с хорошим игроком — Вы научитесь простейшей тактике — не надо будет читать подобные обзоры ☺.

Если Вам кажется, что против Вас применяют *запрещенные приемы*:

Если Вы играете Fun game — значит, напоролись на какого-то отморозка, который ни сам не хочет получить от игры удовольствие, ни Вам не дает. Растолкуйте это ему и бросайте игру. НО! Подозрения должны быть обоснованными! Возможно, человек просто играет лучше Вас!

Если Вы играете игру в зачет какого-либо турнира, доиграйте игру и пришлите подозрительные, на Ваш взгляд, saves организаторам турнира, а если Вы не уверены — пришлите мне, посмотрим вместе ☺. Бросать игру в этом случае — дурной тон.

Проведите upgrade игры до версии 1.2 — все официальные игры проводятся только на этой версии.

Вот и все! Удачи Вам и многих приятных часов на Zone!

Остаюсь искренне Ваш, Воланд-младший aka volandjr.

Пишите! **mailto:Volandjr@yahoo. com**. На основании Ваших писем вскоре выйдет FAQ!

ICQ — **53594483**

P.S. Если кого-то заинтересует система simyar — я готов в следующей статье рассказать о ней подробно.

Приложение 1

Игра через модем

Все просто, но и скучно до тошноты.

Один компьютер — *Host*, другой — *Join*.

Оба запускают игру, только один (Host) ждет, когда к нему дозвонятся (не забудьте освободить телефонную линию ☺, а другой (Join) — собственно дозванивается. Для полноценного соединения необходимо выбрать модем из списка и при желании изменить его настройки.

После соединения Host выбирает карту и... понеслась душа в рай.

Плюсы данного вида соединения:

- вам не нужно подключение к Internet (а ведь оно, при всей дешевизне, все же стоит денег);
- вы не зависите ни от каких внешних обстоятельств, кроме партнера (и качества телефонных линий);
- исправлен главный недостаток игры в хотсите — никто ни за кем не подглядывает.

Минусы:

- партнеры у вас все те же ☹;
- иногда никто из знакомых не доступен для игры (жена/мама/теща треплются по телефону, внезапно наступающий завтра экзамен, срочная работа, перевыпитое пиво — да что угодно).

Игра возможна только один на один (долго думал, минус это или плюс, и решил все же, что минус — вследствие отсутствия выбора, хотя самые интересные игры, в том числе и на MSN Gaming Zone, проходят именно в режиме 1 vs 1).

И в заключение — поэтажный план здания, в котором вы побывали на прошлой экскурсии. Чтобы вы не заблудились в лабиринтах Ages of Kings — советы военного инструктора.

Age of Empires II: Советы из военной академии

Владимир ЛЫСЕНКОВ, рыцарь

Прежде чем рассказать вам о стратегии и тактике ведения боя в ***Age of EmpiresII: Age of Kings***, я бы хотел упомянуть о том, что балансировка в этой игре разрабатывалась по принципу «на каждое ядие есть противоядие», то есть, говоря на общедоступном языке, на каждого найдется своя управа (я имею в виду войска). К тому же теперь в игре нет таких отрядов, которые можно назвать универсальными, и чем больше преимущество отряда, тем, соответственно, больше его недостатки. А по сему надобно обдуманно использовать свои вооруженные силы и извлекать из их особенностей как можно большую выгоду. Привожу пример: серия меченосцев (*милиция, братья по оружию, чемпионы*) по сравнению с другими видами пехоты имеет сильный удар, однако небольшой хитпоинт (далее HP), а серия копейщиков (*пикинеры, алебардщики*), наоборот, отличается большим HP и меньшей силой. Следовательно, нужно их использовать комбинированно, а учитывая, что они дешевле кавалерии, удобно пехотой разбавлять дорогих рыцарей.

Теперь не получится, как в первом Age of Empires, наштамповать кучу малу *катафрактов* или *фалангистов* и однородной массой пройтись по карте, как торнадо по городу (извините за громкое сравнение). Во второй части иметь в своих, пусть даже и немалых, рядах только один род войск, значит не иметь ничего, ибо против лучников или арбалетчиков выйдут пращники, отличающиеся повышенной сопротивляемостью к стрелам, на катапульты и требучеты найдется управа в лице конницы, а с пехотой легко покончат скорпионы и онагры. Таким образом, можно вывести первое правило: **одновременное использование нескольких родов войск — залог тактического успеха**. Вы скажете, что это неудобно, мол, за всеми не уследишь. Но дело в том, что Microsoft предусмотрела ряд **кнопочек, отвечающих за тактическое расположение войск**. Нажмите на *«построение квадратом»* и стрелки, прикрывшись спереди пехотой и конницей, построят правильный квадрат, укрыв в середине оного лечащих монахов, смертоносные баллисты и испуганных крестьян. Возьмите это на заметку, когда встретитесь с силами противника, эдак раза в два-три превосходящими ваши. Еще одна опция — *«фланговые стрелки»* — предусматривает помещение стрелков на фланги, а в центр, под прикрытие лучников, войска в тяжелых доспехах. Такое построение удобно для битвы стенка на стенку, и дает шанс на последующее окружение армии врага. Но что делать, если противник вырвался из ваших железных тисков и пытается ретироваться? На этот случай предусмотрен *«шахматный порядок»*: первые ряды — конница и пехота, сзади стрелки. Шахматный порядок удобен и для оборонительно-сдерживающей контратаки. А для марш-бросков и передвижений очень удобна *«колонна»*.

Однако компьютерный IQ достаточно высок, и тоже умело комбинирует войска, кроме того, в сетевых боях вы можете встретить кого-то, кто, как и вы, читал этот номер и также посвящен в военные тайны ☺. Это может вам здорово напортить. Поэтому открою еще один секрет: разработчики не ограничились «ядом, на который всегда найдется противоядие» и предусмотрели клин, тот самый, который клином же и вышибают. Даю вводную: в четырнадцати квадратах от ваших ворот разложилось несколько *требучетов* и беспощадно обрабатывают ваши ворота. Увидев за требучетами группу катафрактов и *рыцарей*, готовых в любую минуту ворваться в ваш город, вы впадаете в панику и в безумии страха бросаете на требучеты свою конницу, которая быстро разбивается о ряды комбинированной пехоты, прикрывающей боевые машины. «Что делать? Неужели это конец?» — думаете вы. Не паникуйте, а просто разложите требучеты около своих ворот, причем не в четырнадцати, а в пятнадцати квадратах от вражеских камнеметателей, которые из-за этого вас не достанут, а возможно, даже не увидят (если противник не исследовал *шпионаж* ☺), и дайте команду атаковать местность, указав на квадрат перед машиной оппонента. Следует помнить, что требучет — далеко не губица и, стреляя в указанный квадрат, имеет 60% шансов попасть куда угодно, в том числе и во врага, но только не в цель, тем не менее, враг может быть задет осколками. Таким способом очень легко вывести из строя не только требучеты, но и *катапульты*, и *онагры*, ставя против них им же подобных. Вот почему я упомянул известную пословицу: **«клин клином вышибают»**.

Но чтобы не допускать вышеописанной критической ситуации, влекущей за собой массу жертв, не жалейте выделять золото на всякие **исследования**, такие, как оперение стрел, увеличивающее дальность стрельбы. И **не скупитесь на стены**, особенно — на каланчи. На все это, конечно, нужны **ресурсы**, причем немалые. Особенно — камень, ибо пищу можно вырастить на ферме, золото получить от реликта, лес встречается на каждом шагу, камень же можно найти только в каменоломнях, а он нужен для замков, стен, каланчей и башен, на их ремонт. Для удобства привожу список ценности ресурсов (по нисходящей): камень, золо-

то, пища, лес. И запомните: **камень нужно беречь**!

Все согласны с тем, что ресурсы — залог успеха, и очень хорошо, когда противнику их не хватает. И если вы чувствуете, что врага в открытой схватке не одолеете, попробуйте **взять его измором**. Совершайте набеги небольшими отрядами, причиняя ущерб и заставляя тратить ресурсы на все новые и новые юниты. Для набегов очень удобно использовать именно однородные войска. Как приятно пробежаться по вражескому поселку парочкой десятков конных лучников, или выйти на чужие земли, прихватив с собой эдак штук тридцать *канониров*, которые, построенные в *шахматный порядок*, одним залпом устраняют любой отряд противника. А каким образом без огромных потерь уничтожить подобный вражеский отряд на своей территории? Очень просто: нужно сделать выстрел из катапульты приблизительно в центр строя. Поверьте, как бы противник не спешил скрыться, все равно пять-десять канониров или лучников повалятся под тяжестью камней, при-



казов долго жить. Чтобы уберечь себя от таких мародерских набегов и прочих вторжений, оградите город каменными стенами на суше и частоколом по побережью, вплотную к морю — чтоб враг не смог высадить десант. С внутренней стороны своих ворот разложите дюжину требучетов и укажите точки их автоматических выстрелов перед воротами, не слишком близко и не очень далеко от них. Теперь толпы вражеских гостей будут встречать не только тучи стрел с *каланчей* (которые можно усилить, посадив в башни гарнизон), но и требучетный дождь. Прямо рядом с воротами очень желательно поставить замок с гарнизоном — он также будет защищать ворота и сдерживать врага, если линия обороны разрушена. Таким нехитрым способом желательно укреплять не только ворота, но и все прорывоопасные места. Если же вы не осажденный, а осаждающий, не следует бросать все свои силы на ворота (по вышеназванным причинам), лучше разбить неподалеку лагерь и за кубком-другим бургундского немного подумать. Во-первых, найдите где-то пару десятков поселенцев — их лучше всего с помощью монахов завербовать в ближайшем рабочем селении, владелец которого уже изобрел *ткацкий станок* (+25 к HP поселенца и +1 ко всем видам его защиты). Во-вторых, купите несколько дополнительных катапульт и таранов. В-третьих, уверены ли вы, что уже изучили *саперные работы* (+30 к силе поселенца в атаке против стен и башен, и +15 против других построек)? А теперь действуйте очень быстро: найдите менее всего защищенный участок вражеской стены и бросьте на нее своих поселенцев. Поверьте, знающие саперную науку поселенцы быстро превратят стену и башни в руины, а катапульты уничтожат стрелков и солдат противника еще в начальной стадии операции. Приготовленные заранее отборные отряды конницы и тяжелой пехоты ворвутся в проделанную брешь, неся разумное, доброе, вечное. И все это в то время, когда тараны и требучеты отвлекают основные силы врага, самозабвенно атакуя ворота. Когда оборона сломлена, любители гуманной игры могут воздержаться от резни, ввести в город монахов, перевербовать здания и поселенцев, приобретя таким образом новую провинцию. Подлатав ворота и стены, ее можно укрепить, практически не тратя при этом ресурсы.

Для совсем уж новичков предусмотрена специальная обучающая кампания *«Вильям Уоллас»*, где вас научат азам игры не только в *Age of Empires II*, но и дадут представление о стратегии во всех прочих War Craft'подобных играх. Вы, наверное, уже знаете, что в новом детище Microsoft'a предусмотрены также кампании *«Жанна Д'арк»*, *«Салладин»*, *«Чингиз Хан»* и *«Барбаросса»*. Я ограничусь небольшими, но содержательными советами:

- ***«Жанна д'Арк»***: не бойтесь в начальных миссиях прятаться в лесу: если по дороге на вас прет бургундское или британское войско, во много раз превышающее ваш отряд по количеству, просто отойдите к лесу и уступите им дорогу (типа они вас не заметили и пошли дальше).
- ***«Чингиз Хан»***: постарайтесь привлечь как можно больше союзни-



ков. Для этого не жалейте красивых слов и, если надо, стрел.
- ***«Салладин»***: ваша сила в количестве. Помните об этом, когда будете рассеивать войска.
- ***«Барбаросса»***: тевтонские рыцари, еще раз рыцари и немного мозгов.
- ***«Уильям Уоллас»***: особо не напрягайтесь — компьютер сам все сделает за вас.

Напоследок скажу, что мы уже обладаем официальным боксовым релизом Microsoft's Age of Empires II: Age of Kings, однако сразу после Нового года выйдет ряд патчей, отвечающих за увеличение скорости игры, улучшение красочности, графики, за новых юнитов, а спустя пару месяцев мы увидим Add-on, который добавит несколько новых наций и кампаний.

Have Fun!